
SUPER JUEGOS
Nº 52 ● AGOSTO 1996 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
NOVEDADES
SATURN
STORY OF THOR 2
NIGHTS
SHINING WISDOM
PLAYSTATION
CRASH BANDICOOT
WIPEOUT 2097
ADVENTURES OF LOMAX
NAMCO MUSEUM
SNES
MOHAWK & HEADPHONE JACK
LOS PITUFOS 2
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
GRATIS CON ESTE NUMERO:
SUPLEMENTO
JAPANMANIA
MADE IN JAPAN
SATURN
FATAL FURY 3
DARIUS II
KINGDOM GRANDPRIX
PLAYSTATION
DRIFT KING
KING OF FIGHTERS 95
CIRCUIT BEAT
7 SEXY NIPPON GIRLS
MANGAZONE
NEO GEO
EIGHTMAN
SUPERFAMICOM
FURI FURI GIRLS
SUPERMANGA
PAPELES AMARILLOS
APPLESEED
TENCHI MUYO
ALITA
DESAFIO
MANGAHA
Nintendo
START
PILOTWINGS 64
SUPER MARIO 64
AQUI ESTA NINTENDO 64
La cuenta atrás por fin ha comenzado
8 420565 037006
00052

las siete maravillas del mundo moderno.

WORLDWIDE SOCCER

ONA USA

FIGHTING VIPERS

MANX TT
Super Bike

la raza Sega Saturn.



PELIGROSAMENTE
REAL

SUMARIO

AGOSTO 1996

52



Agosto es un mes caluroso, eso no lo duda nadie, pero este año se ha puesto al rojo vivo. La salida oficial en Japón de Nintendo 64, y el revuelo consiguiente en los mercados internacionales nos ha obligado a anticiparnos unos cuantos meses a su lanzamiento en España para contaros todo lo que nos puede deparar esta máquina. En las primeras páginas de la revista encontraréis un análisis pormenorizado de las cualidades de esta consola y una completa anticipación sobre los juegos que albergará en sus entrañas. Entre todos ellos SUPER MARIO 64 es, sin duda, el más claro exponente de su potencia.

EN PORTADA



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **José Luis del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso Vinuesa EV** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Ignacio García**
Producción: **Javier Serrano** (director),
Marisol del Pozo y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

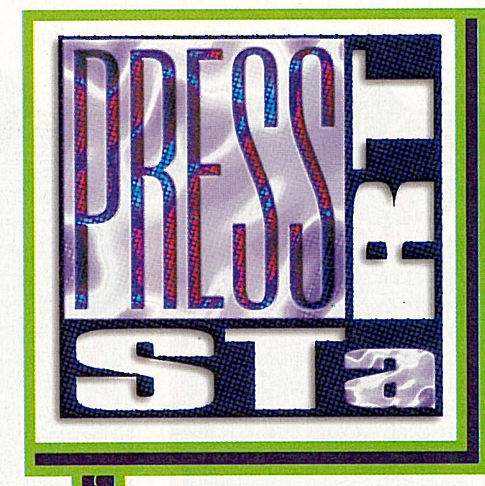
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

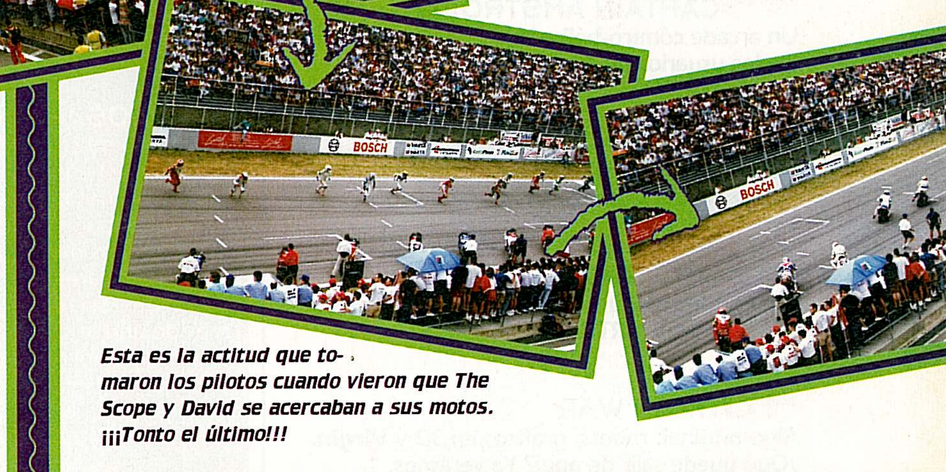
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



Con motivo de la celebración de las 24 horas de **Montjuïc, Sega** colaboró con la revista SOLO MOTO instalando un pack de arcades de MANX TT y dos ***Saturn*** para disfrute de los asistentes. Con el típico concurso de por medio y con casi 10.000 personas



de visitantes, esta carpa se convirtió en el segundo centro de atención después del asfalto del circuito. **The Scope**, motero de pro y adicto a los viajes «de gorra», no dudo un instante y se apuntó al viaje acompañado por **David,** *Product Manager* chulesco de **Sega España**. Además de acosar a las azafatas y subirse a la moto de Doohan (para envidia de todos), **The Sco-**



Esta es la actitud que tomaron los pilotos cuando vieron que The Scope y David se acercaban a sus motos. ¡¡¡Tonto el último!!!

UN DIA EN LAS CARRERAS DE MONT MELO

LUZ VERDE Y A TO

pe demostró sus habilidades en el MANX TT, derrotando a todos los pringadillos (incluido **David**) que osaron retarle. En estas fotos podéis observar el ambiente que rodea a esta veterana prueba que, gracias a **Sega**, quedó íntimamente vinculada con el mundo de los videojuegos. Y lo mejor de todo es que **The Scope**, al contrario que sus costumbres, no causó ningún accidente... grave.

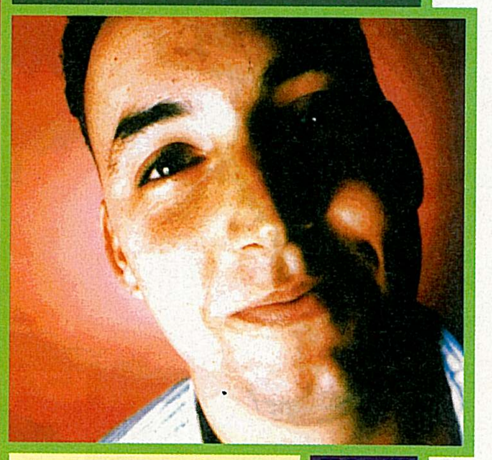
Para que os hagáis una idea, los discos de freno de la moto de Doohan valen lo mismo que un Golf. Imaginaros las caras de los responsables al ver a The Scope en la moto.

DO GAS

CON VOSOTROS NINTENDO 64

EDITORIAL

Nintendo 64 ya no es un ente intangible del que todo el mundo habla sin saber a ciencia cierta lo que puede dar de sí. Después de un intenso mes de pruebas en el que hemos dado la vuelta a los dos principales títulos que han acompañado el lanzamiento de esta consola en Japón (el éxito ha sido tal que muchas tiendas se quedaron en menos de cuatro horas sin stock), os hemos preparado un completo dossier en el que podréis conocer todo lo que «la gran N» ofrece a los que elijan a su consola como compañera de juegos. MARIO 64 es, por encima de todos los que hay y los que vengan, el título estrella de esta consola. Su calidad es tan grande que muchos, hasta la propia Nintendo, dudan que llegue a haber un juego que alcance su nivel de perfección. Las habilidades de sus programadores, y el tiempo empleado en hacerlo, lo sitúan a años luz de otros futuros lanzamientos para N64. Conócelo a fondo con nosotros.



MIENTRAS MUCHOS DE VOSOTROS DESCANSAIS EN ALGUN RINCON DE ESPAÑA, EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO NO SE PARA. PRACTICAMENTE TODAS LAS MEJORES PROPUESTAS PARA ESTA SEGUNDA MITAD DE AÑO PUEDES EMPEZAR A CONOCERLAS EN SJ.

EL MISTER

Todavía resuenan en las calles de todo **Japón** los ecos del acontecimiento lúdico más importante del presente año. **Nintendo 64** ya vió la luz del día, y la cuenta atrás para su comercialización en **Europa** acaba de comenzar. Si quieres conocer más de cerca la máquina y sus juegos, sujeta muy fuerte la revista y prepárate para viajar al universo inexplorado de los 64 bits.

KIRBY'S AIR RIDE

l pasado domingo 23 de Junio **Nintendo** puso a la venta su esperada consola en **Japón**, y las primeras cifras no tardaron en colocar a ***Nintendo 64*** en el lugar merecido. Casi 300.000 máquinas fueron vendidas en cuatro horas. Pero no creáis que esta vez hubo sacos de dormir y hornillos de gas como en aquel legendario 21 de Noviembre de 1990 cuando ***Super Famicom*** vio despuntar el alba. **Nintendo** no quería colas en **Akihabara**, y por eso distribuyó la máquina en miles de tiendas de toda la isla. Los prepedidos hicieron el resto, ya que casi todo el mundo tenía su máquina encargada. Todas las consolas eran adquiridas (Marzo del 97), habrá 3.6 millones de máquinas vendidas en este país y 1.4 millones en **Estados Unidos**. Respecto a los juegos las cosas no están tan claras. Hasta Septiembre los japoneses no podrán ver los siguientes cartuchos de **Nintendo 64**. Ese mes debutarán WAVE RACE 64 y la versión japonesa de ENDORFUN, que allí recibirá el exótico nombre de CU-ON-PA. El mes de Octubre será testigo de TETRISPHERE y SHADOWS OF THE EMPIRE. En Noviembre llegarán juegos tan esperados como SUPER MARIO KART R, GOLDENEYE 007, BLAST CORPS Y BODY HARVEST. Las fechas navideñas observarán la llegada de KIRBY´S AIR RIDE, STAR FOX 64, F-ZERO 64, YOSHI´S ISLAND 64, CLIMBER, GOLF y BUGGIE BO-

por THE ELF

REPORTAJE NINTENDO 64



junto a **SUPER MARIO 64**, mientras que un 60 por ciento de compradores se hacía con los servicios de PILOTWINGS 64. Respecto al juego de **Seta** (HABU NANOKANO NO SAIKYO HABU SHOGI), se vendió en menor cantidad, aunque eso sí, junto al *controller pack* (1000¥) para grabar partidas. Los *control pad* de colores también causaron furor entre los compradores (2500¥). En los siete días restantes de Junio se alcanzó la cifra de medio millón de máquinas. Las previsiones de **Nintendo** son de vender otras 500.000 máquinas en Julio y otras tantas en Agosto. Se tiene previsto que cuando termine el año fiscal en **Japón** OGIE. Los lanzamientos japoneses de *third parties* para estos próximos meses, además del *shogi* de **Seta** y CU-ON-PA, correrán a cargo de **Imagineer, Konami, Kemco, Epoch** y **Hudson Soft** con cartuchos como SUPER STAR SOCCER 64, BOMBERMAN 64, DORAEMON o TOP GEAR RALLY. Compañías como **Capcom**, **Namco** o **Enix** preparan sus productos para primavera del 97. Hasta aquí ha llegado este pequeño repaso al debut de ***N64*** en **Japón**, pero conforme se establezcan fechas y precios oficiales para el mercado nacional os mantendremos informados sobre la consola más potente de todos los tiempos.

ASALTO AL PODER



Además de SM 64 y PILOTWINGS 64, el pasado 23 de Junio el cartucho de Seta HABU NANOKANO NO SAIKYO HABU SHOGI (ajedrez japonés) también visitó las tiendas. Es el primero de los tres juegos disponibles que utiliza el *controller pak*. Hasta Septiembre no podremos ver WAVE RACE 64 y CU-ON-PA (versión japonesa de ENDORFUN de Time Warner), los siguientes cartuchos de *Nintendo 64*.

SE RUMOREA...

- **FECHAS Y PRECIOS.** Es posible que nos llevemos una sorpresa, ya que gracias a la económica circuitería de los cartuchos, éstos no superarán las diez mil pesetas. El precio de la consola se estima que rondará las 30.000 y 35.000 pesetas. La fecha de aparición en España será Noviembre del 96.

- **NAMCO.** Primero fueron los rumores de la conversión de ACE DRIVER, posteriormente le tocó el turno a RAVE RACER y el tercero en discordia fue DIRT DASH. A falta de una aseveración oficial por parte de Namco, os podemos asegurar que al menos dos de las tres recreativas serán convertidas para la gran máquina de Nintendo.

- **PSYGNOSIS.** Aunque tampoco se ha hecho oficial, es más que probable que Psygnosis esté trabajando en una versión exclusiva de WIPEOUT para *Nintendo 64*.



SUPER MARIO WORLD

Pese a contar con casi seis años de edad, SUPER MARIO WORLD todavía encierra en su cálido interior la frescura y majestuosidad que le han llevado a convertirse en el mejor plataformas en 2D de todos los tiempos. Aunque es justo reconocer que SM64 le ha arrebatado el cetro de mejor juego de la historia de los videojuegos.





CARA DE MARIO

La famosa cara de Mario creada por Giles Goddard está a nuestra completa disposición para estirar, pellizcar y deformar al pobre y sufrido fontanero. Activa la mano con el botón A y mueve el joystick analógico para estirar de las orejas, boca, mofletes, nariz y gorra a nuestro amigo. Pero no paguéis con él vuestras iras.

■ **COMPAÑIA: Nintendo**
■ **64 MEGAS**
■ **APARICION: 23-6-96** ■ **PRECIO: 9800¥ (11.900pts.)**

No creáis que es fácil explicar con palabras lo que uno puede sentir tras haber compartido algunas horas con **SUPER MARIO 64**. No es nada fácil expresar las inolvidables sensaciones experimentadas junto al mejor juego de todos los tiempos. El salto cuántico que ofrece **SM64** sobre el sagrado género de las plataformas no puede evaluarse con simples frases, ni con características técnicas, ni mucho menos con odiosas comparaciones. **SUPER MARIO 64** no se puede comparar a nada que haya existido jamás. Respecto a SUPER MARIO WORLD, tan solo permanece la esencia embriagadora y los multiples detalles que conforman el «fenómeno Mario». **SM64** amplia los horizontes del videojuego de una forma infinita y rotunda, destruyendo los límites que acotaban el sector lúdico y expandiendo la

Mundo 01

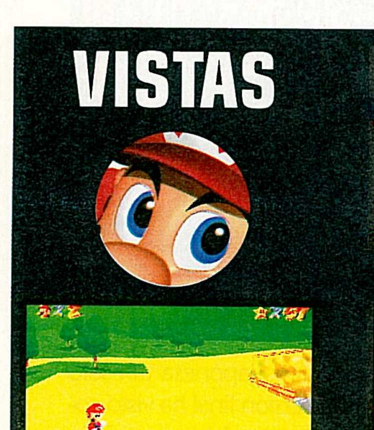


SUPER MARIO 64





VISTAS



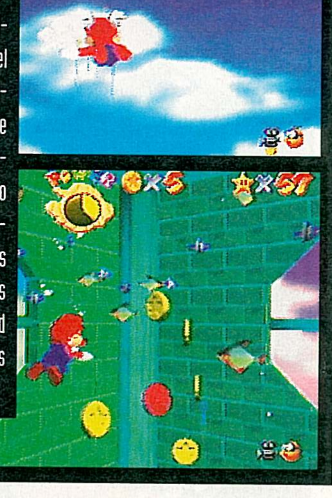




fantasía Mario en todas las direcciones posibles. **Nintendo** ha puesto muy alto el listón de calidad de sus productos, algo que el propio señor **Yamauchi** lamentó hace pocas semanas. Pero la ocasión merecía la pena, y la consola más potente tenía que ir acompañada por el mejor juego jamás creado. **SUPER MARIO 64** encierra en su interior 25 mundos de una complejidad gráfica indescriptible, pequeños universos cúbicos en miniatura con vida propia regidos por su habitat particular y recuperados directamente de la esencia de SUPER MARIO WORLD por **Shigeru Miyamoto**. Durante la celebración del **Shoshinkai** se podía adivinar la magnitud de este cartucho de 64

Con los cuatro botones direccionales del pad y el botón R activaremos las diferentes cámaras para conseguir el ángulo y la perspectiva perfecta que nos permitan realizar las más de 30 acciones diferentes con las que ha sido dotado Mario.

BONUS PLACES



Existen más de diez mundos escondidos en SUPER MARIO 64, además de los quince oficiales de que consta el juego. Con mucha imaginación, método de ensayo y error, curiosidad y conocimiento del entorno Mario, podrás acceder a todos ellos. En estos mundos tendrás la oportunidad de conseguir valiosas estrellas.

BOWSER

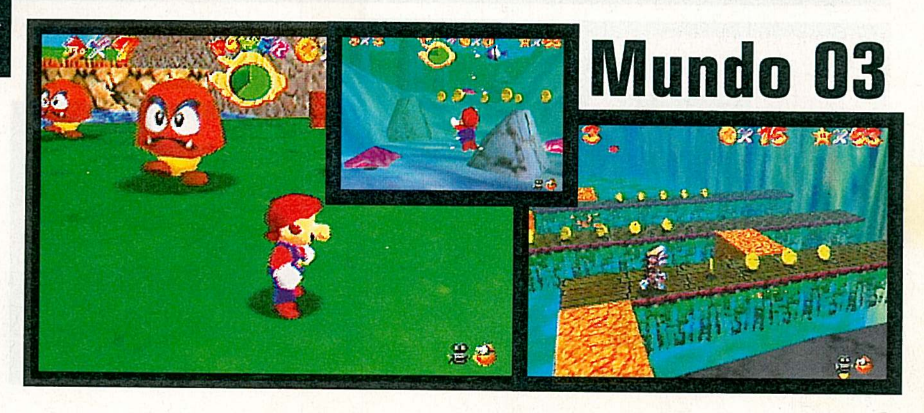
Los enfrentamientos con Bowser nos trasladarán a un recinto limitado, móvil en algunos casos, en el que tendremos que coger de la cola al insigne enemigo a la vez que evitamos sus ataques, voltearlo a fuerza de joystick y lanzarlo contra las minas que rodean el inesperado ring. Acertar a veces no es fácil pero las cotas de diversión rozan la brillantez suprema.



Mundo 02



Mundo 03





SWITCHS

Aunque al principio aparezcan bloques intangibles de diferentes colores (rojos, verdes y azules), en todos los escenarios, una vez activado el switch correspondiente, se convertirán en valiosos bloques que os otorgarán poderes para volar, atravesar determinadas paredes y para ser completamente inmunes.

Mundo 04



megas, aunque en la feria japonesa tan solo poseía 8. Increíble. La versión final ha visto como sus texturas nos hacen olvidar que bajo ellas existen fríos y matemáticos polígonos, y que los gigantescos entornos en 3D se desplazan a más de 30 *frames* por segundo. Para realizar un juego así únicamente se puede utilizar el formato cartucho, todo el escenario está presente ante nuestros ojos, no se crea, ni se destruye, tan solo se transforma en la mejor experiencia que podáis imaginar. Tampoco existe la carga, ni siquiera el menor asomo de descompresión de datos. **Nintendo** ha demostrado una vez más que sus teorías sobre el videojuego son sagradas e intocables. Otro dato escalofriante: en **SUPER MARIO 64** podremos realizar más de treinta acciones dife-

Mundo 05

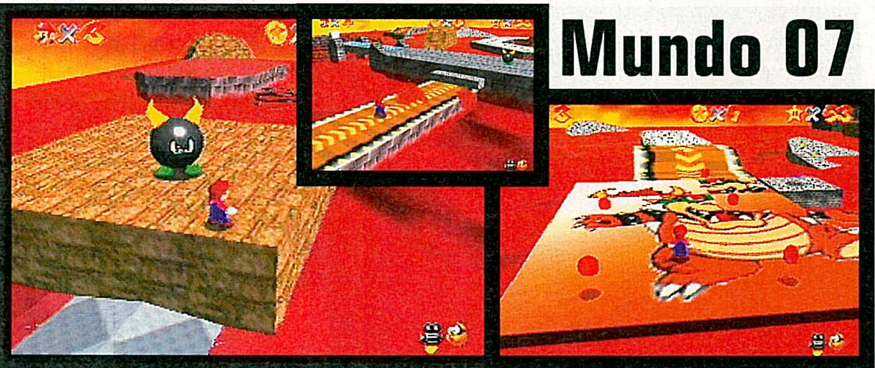


Mundo 10



Mundo 06

Mundo 07



Mundo 09







Mundo 08





EL CAÑON

Otro de los detalles más brillantes de SUPER MARIO 64 es la utilización de cañones como medio de transporte para alcanzar los lugares más insospechados, o simplemente para disfrutar con el corto pero intenso viaje. Una vez dentro del cañón dirige el punto de mira al lugar adecuado, calcula el angulo y ¡Hablooey!

rentes con Mario. La música ha corrido a cargo de **Koji Kondo**, el genial compositor de la factoría **Nintendo** que en esta ocasión retoma y actualiza viejos clásicos de la saga. El sonido FX también brilla a gran altura, y nos obsequia con una impresionante colección de voces, gritos, exclamaciones de Mario y todo lo que le rodea. Quizá lo único negativo es que hasta las próximas navidades no podamos compartir con él su nueva aventura. Faltan aún más de cuatro meses, y lo único que podemos hacer es tachar en nuestro calendario los días que faltan para ese mágico momento. Pero la espera merecerá la pena y Mario se convertirá de nuevo en nuestro mejor compañero de aventuras.

Mundo 13



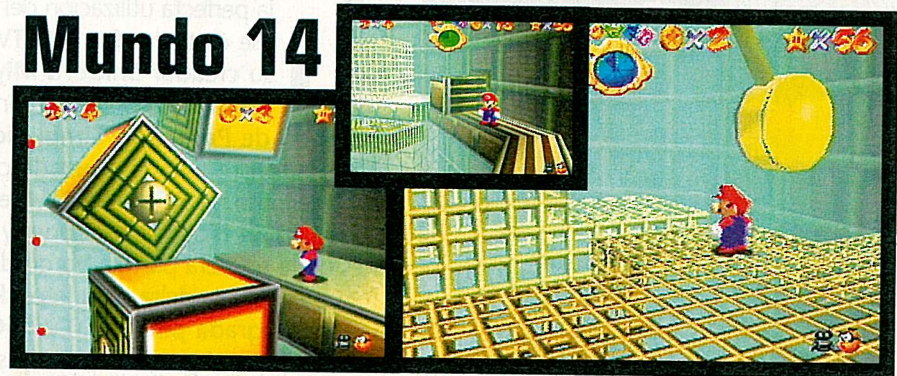
Mundo 12



Mundo 13



Mundo 14



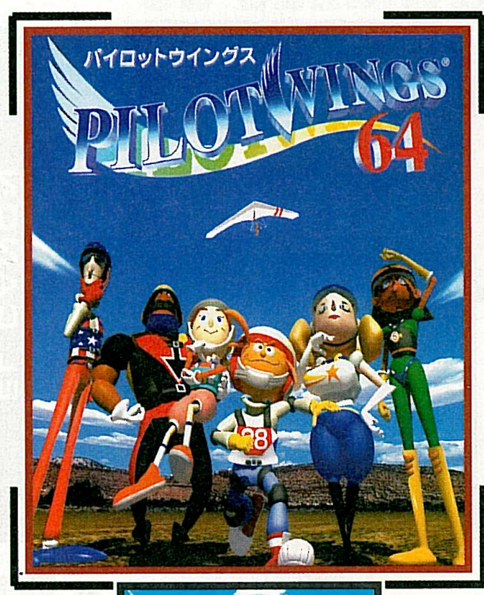
Mundo 15





ERASE UNA VEZ

Pese a contar con casi seis años de antigüedad, este cartucho de tan solo 4 megas y DSP creado por Shigeru Miyamoto fue concebido en uno de los momentos más brillantes y surrealistas de Nintendo. La suavidad y perfección del modo 7 todavía hará marearse a más de uno. Si no lo tienes, consíguelo a toda costa.





BIRD MAN

Las fases de bonus aéreas protagonizan algunos de los momentos más brillantes del juego. Nos podremos convertir en un hombre pájaro, saludos a Icaro, en un hombre bala, pilotar un parapente (acordáos de la versión SNES) y hasta colocarnos unos potentes muelles en los pies y saltar a centenares de metros de altura.

■ **COMPAÑIA: Nintendo + Paradigm Simulations Inc.**
■ **64 MEGAS**
■ **APARICION: 23-6-96** ■ **PRECIO: 9.800¥ (11.900 pts.)**

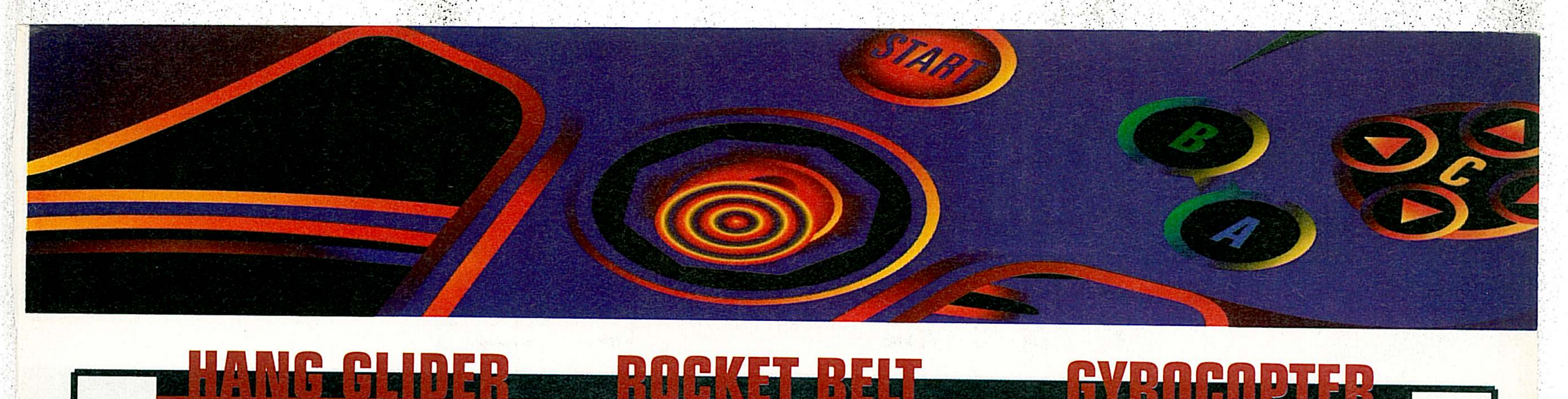


MAPA Y MISIONES

Antes de surcar los cielos a bordo de nuestro engendro volante, tendremos la oportunidad de chequear, en un detallado mapa, los pormenores de cada misión. Las primeras pruebas serán sencillas de realizar, pero más adelante tendréis que culminar la misión con notable alto para acceder a las siguientes rondas.

En Noviembre de 1990, un cartucho acaparó la atención de todo el planeta gracias a lo original y surrealista de su desarrollo y por la perfecta utilización del *modo 7*. Ese cartucho fue PILOTWINGS y su creador **Shigeru Miyamoto**. Seis años después, y con la colaboración de **Paradigm Simulations Inc.**, **Nintendo** presenta la esperada continuación del mito. **PILOTWINGS 64** recupera y recrea en 64 *bits* las sensaciones y emociones de la primera parte a bordo de un Gyrocopter, un ala delta o un Jetpack. La perfección lograda por **PILOTWINGS 64** le convierte en el juego en 3D más realista, impresionante y perfecto jamás creado para un sistema doméstico. Todos los escenarios del juego han sido realizados a la perfección, desde el más alto edificio hasta el más mínimo detalle, todo ello gracias a una exquisita utilización de las texturas. A la hora de jugar, **PILOTWINGS** también ha heredado las virtudes de su antecesor, aumentando el espectro de posibilidades de una forma espectacular con más de 30 misiones, 7 artefactos aéreos a nuestra disposición, 16 fases de *bonus* y jugosos secretos que os desvelaremos cuando *Nintendo 64* despunte en los cielos europeos. Tampoco me gustaría obviar en este pequeño acercamiento a **PILOTWINGS 64** detalles tan sobresalientes como el escenario de 50 millas cuadradas que recrea **Estados Unidos** en miniatura, con la Estatua de la Libertad, el Monte Rushmore, el Gran Cañon, etc. A nivel sonoro las melodías recuerdan en todo momento a las de 16 *bits*, y el catálogo de FX es impecable (las olas, aplausos de la gente, la sirena de un barco o el murmullo de la gran ciudad). **PW64** es la perfecta simbiosis entre simulador de vuelo y esa jugabilidad surrealista que siempre ha brotado de la mítica creación de **Nintendo.**

PILOTWINGS 64



HANG GLIDER · ROCKET BELT · GYROCOPTER

VEHICULOS

Los tres artefactos iniciales de PILOTWINGS 64 son un ala delta (*Hang Glider*), controlada mediante corrientes de aire, una especie de Jetpack (*Rocket Belt*) de fácil manejo y un ultraligero (*Gyrocopter*). Este último es el más estimulante a la hora de pilotar, ya que se comporta como un pequeño avión.

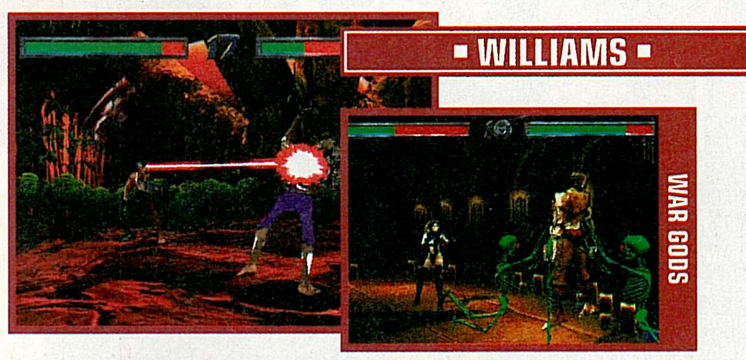




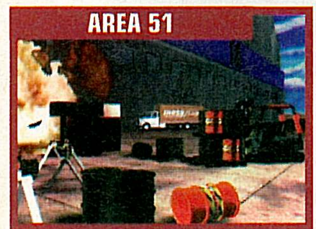
REPORTAJE NINTENDO 64

TODOS LOS JUEGOS • TODOS LOS JUEGOS



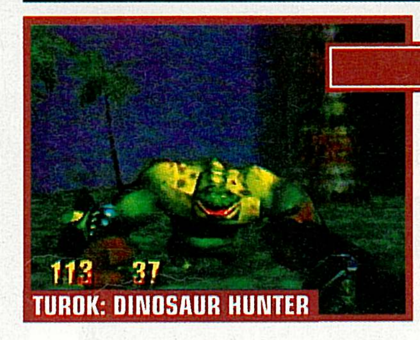


• WILLIAMS •


AREA 51


DOOM 64

- Mortal Kombat Anthology
- NBA Hang Time
- Robotron X
- Wayne Gretzky´s 3D Hockey.


TUROK: DINOSAUR HUNTER

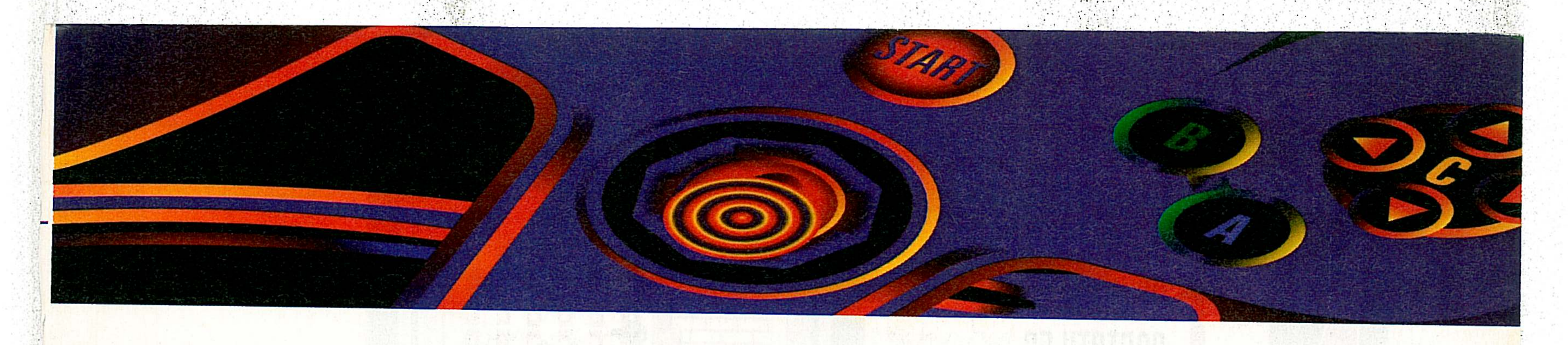
• ACCLAIM •

- Frank Thomas Big Hurt Baseball
- Alien Trilogy

• KEMCO •

- Top Gear Rally
- Blade & Barrel (Ultra Combat)

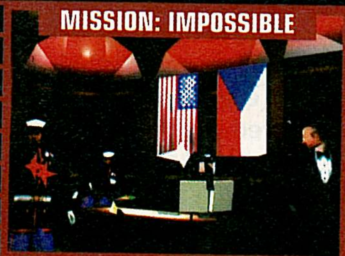
EN DESARROLLO





MISSION: IMPOSSIBLE

Además de todos los títulos arriba mostrados, «la gran N» nos tiene reservadas versiones de 64 bits de juegos legendarios y muchas sorpresas. Aquí están:
■ LEGEND OF ZELDA ■ METROID 64 ■ YOSHI'S ISLAND 64 ■ F-ZERO 64 ■ SUPER MARIO RPG 2 ■ DONKEY KONG COUNTRY 64 ■ BLAST CORPS ■ EARTHBOUND 2 ■ BUGGIE BOOGIE ■ CREATOR ■ TETRISPHERE ■ KEN GRIFFEY JR. BASEBALL



ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

■ GAMETEK ■

■ KONAMI ■

■ Super Star Soccer 64 ■ Baseball ■ Golf ■ Goemon Adventure ■ Mahjong

■ NAMCO ■

■ Tales of Phantasia 2 ■ Dirt Dash ■ Ace Driver ■ Rave Racer

■ HUDSON SOFT ■

■ Bomberman 64 ■ Super Power Rider ■ Super Power League 64 ■ Kindaichi Shoen No Jiken-Bo

■ E. ARTS ■

■ FIFA 97 ■ Madden 97

■ ENIX ■

■ Wonder Project J 2 ■ Dragon Quest Gaiden

■ APOGEE ■

■ Duke Nukem 3D ■ Prey

■ IMAGINEER ■

■ Super Dimension Night Baseball Professional King ■ Dynamite Soccer ■ Multi Racing

■ GT INTERACT. ■

■ Ultra Combat ■ Hexen 64 ■ Quake

■ Y ADEMAS ■

■ Climber (Nintendo) ■ Golf (Nintendo) ■ F1 Grand Prix (Human) ■ Crazy Cars 64 (Titus) ■ Freak Boy (Virgin) ■ Doraemon (Epoch) ■ Cu-On-Pa (T&E Soft) ■ Ultra Descent (Interplay) ■ Monster Dunk (Mindscape) ■ Red Baron (Sierra) ■ World Championship Wrestling (T*HQ) ■ Pod (Ubi Soft) ■ Top Gun (Microprose) ■ Silicon Valley (BMG Interactive) ■ Soul Storm (Virtual Hollywood)

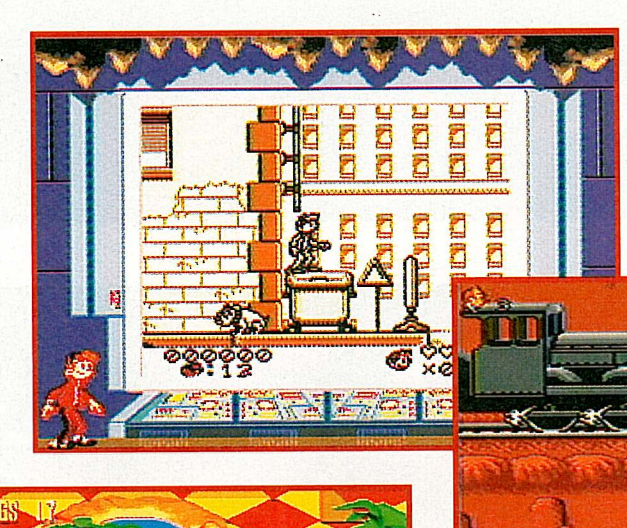
He intentado reflejar en estas dos paginas todos los lanzamientos que acompañarán a N64 los próximos meses, incluyendo novedades de última hora como CLIMBER y GOLF de Nintendo (aparecerán en Japón a final de año). Las tres conversiones de recreativas de Namco están aún por confirmar, aunque DIRT DASH y RAVE RACER parecen seguros. Mes a mes os seguiré informando con nuevos y jugosos lanzamientos de Nintendo 64.

NOTICIAS

INFOGRAMES

TINTIN Y SPIROU SE APUNTAN A LAS PORTATILES

Los populares personajes del mundo de la historieta continuarán su gira particular por el mundo de las consolas con dos nuevas versiones para las portátiles de **Sega** y **Nintendo**. En ***Game Gear*** podréis disfrutar de una versión, bastante similar a la de 16 *bits*, de TINTIN EN EL TIBET. En cuanto a ***Game Boy***, tendremos el placer de degustar un fantástico y divertidísimo SPIROU. Ambos han sido programados por **Bit Managers**.



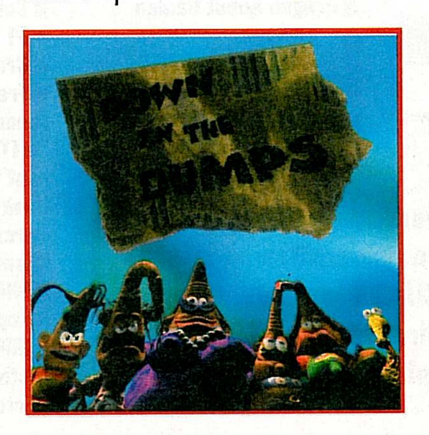


Tanto SPIROU de Game Boy como TINTIN EN EL TIBET deGame Gear han sido programados por los habilidosos e incinfundibles Bit Managers.

SOFTWARE

UNA LOCURA LLAMADA DOWN IN THE DUMPS

Aunque los programadores anuncian DOWN IN THE DUMPS como una aventura para adultos, todo parece apuntar que este juego programado por **Philips** y distribuido por **ERBE** divertirá a cualquier aficionado al género. Además de jugar con nuestro cerebro, este juego que saldrá para ***Saturn*** y ***PlayStation*** contará con cuatro fases, un cuidado y singular diseño gráfico, y un argumento alocado con las situaciones más disparatadas y muchas sorpresas ocultas.



SOFTWARE

METAL SLUG, LA GRAN SORPRESA DE NEO GEO CD

Los poseedores de ***Neo Geo CD*** que busquen un arcade salvaje y lleno de acción que no pierdan de vista este título, METAL SLUG porque es de lo mejor que hemos visto en los últimos meses. Creado por **Nazca Corporation**, METAL SLUG es un juego con tintes bélicos en el que deberemos hacer frente a una marabunta de enemigos empleando todo tipo de armas. Trepidante, espectacular y tremendamente divertido, puede ser una de las grandes sensaciones de la temporada.

SEGA

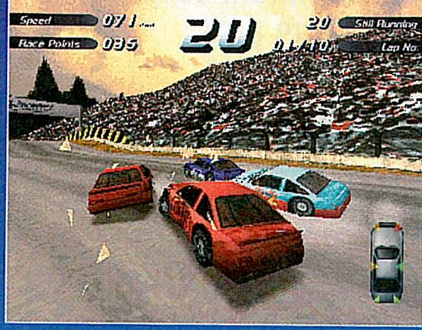
SONIC VOLVERA A REVOLUCIONAR MEGA DRIVE

Aunque aún se encuentra en fase de programación, parece que dentro de poco tiempo tendremos la oportunidad de disfrutar de un nuevo SONIC en ***Mega Drive***. Lo de «nuevo» será más apropiado que nunca, ya que la versión tendrá un formato completamente diferente, en el que las 3D son la principal novedad. SONIC 3D prestará una especial atención al apartado de gráfico y a la jugabilidad, aunque el esquema seguirá siendo fiel a la tradición.

Otra noticia relacionada con **Sega** es la comercialización en **EE. UU.** y **Japón** del *hardware* especial para conectar ***Saturn*** a **Internet**. Con esto ***Saturn*** consolida su imagen de sistema multimedia y ofrece un servicio más completo de información a sus usuarios.



DESTRUCTION DERBY Y DISCWORLD YA TIENEN SEGUNDAS PARTES

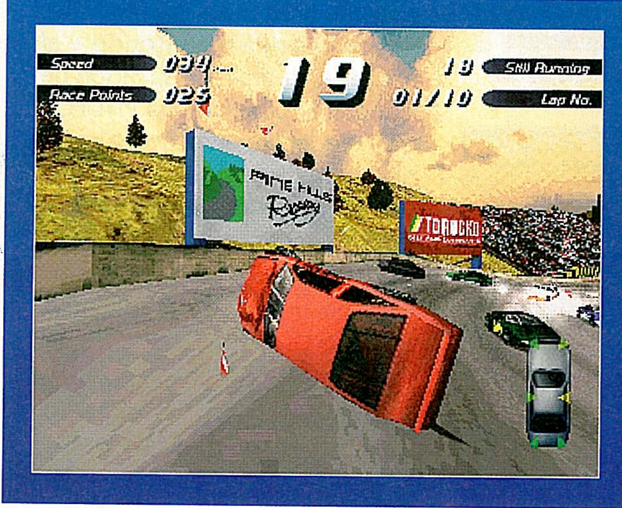






La segunda entrega de dos de los juegos más emblemáticos de la compañía **Psygnosis**, DESTRUCTION DERBY y DISCWORLD, verán la luz, si los trabajos siguen el mismo ritmo, en el próximo mes de Octubre. En DESTRUCTION DERBY 2 podremos observar bastantes cambios que afectarán sobre todo a su imagen, con nuevo diseño de los vehículos, circuitos más amplios, nuevas superficies y un tratamiento mucho más realista de todo el conjunto. Una pequeña ojeada a estas imágenes pueden desvelaros algunas de la nuevas claves: más velocidad, vuelcos y circuitos más peraltados y anchos al estilo de **Indianápolis**. Gran parte de las sorpresas están aún por desvelar, pero todo apunta a que superará de lejos a su antecesor.





En cuanto a DISCWORLD 2, también encontraremos algunos cambios importantes a nivel gráfico en un juego en el que los dibujos animados tendrán mayor importancia que en la primera entrega. Por lo demás, DISCWORLD 2 mantendrá las mismas cotas de jugabilidad y las mismas situaciones complejas que requerirán de todo vuestro ingenio.

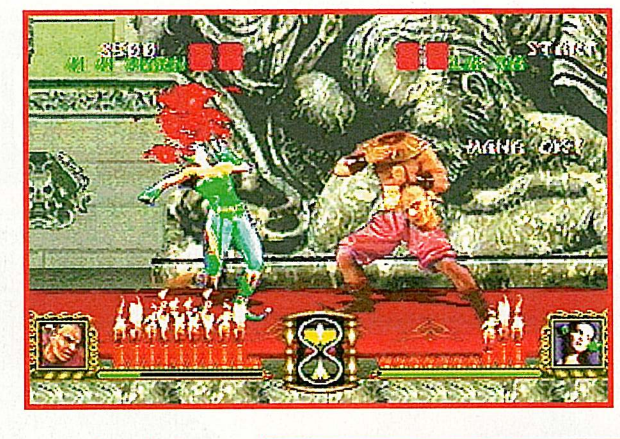
DESTRUCTION DERBY 2 nos proporcionará emociones mucho más potentes gracias a las múltiples novedades de esta remozada secuela. Como podéis ver en estas increíbles imágenes, los circuitos son bastante más anchos, diferentes los coches y los golpes, con vuelcos incluidos, mucho más reales.

NOTICIAS

SOFTWARE

ARCADIA SE ABRIRA CAMINO A GOLPES EN 32 BITS

Arcadia traerá a nuestro país los juegos de lucha KILLING ZONE para *PlayStation* y BATTLE MONSTERS para los 32 *bits* de **Sega**. KILLING ZONE es un divertido y singular juego de lucha en 3D, al estilo TOSHINDEN, cuya principal curiosidad la constituyen sus pintorescos personajes. Este último argumento también es válido para BATTLE MONSTERS de *Saturn*, un *beat´em-up*, esta vez en 2D, donde los luchadores también son personajes de películas de terror.





A pesar de contar con una sola mesa de juego, PRO-PINBALL de Empire ha sido uno de los programas más aplaudidos en su formato PC.

SOFTWARE

UBI SOFT SE HACE CON PRO-PINBALL PARA PSX Y SATURN

Ubi Soft será la encargada de distribuir las versiones para *PlayStation* y *Saturn* de PRO-PINBALL. PRO-PINBALL ha sido diseñado por **Empire Software** y cuenta con una excepcional calidad gráfica, múltiples perspectivas y un movimiento de bola absolutamente real. Aunque sólo tiene una mesa, sus programadores aseguran que es uno de los juegos más divertidos gracias a su diseño.



SOFTWARE

DOBLE SORPRESA DE OCEAN: TUNNEL B1 Y CHEESY

La compañía **Ocean** sorprenderá a los usuarios de *PlayStation* con dos excelentes programas: TUNNEL B1 y CHEESSY. TUNNEL B1 es una espectacular *shoot´em-up* mezcla de varios géneros que nos recuerda en parte a juegos como WIPE OUT y DESCENT. Su diseño gráfico os dejará boquiabiertos, ya que cuenta con unos prodigiosos efectos de luz y una belleza cautivadora. En cuanto a CHEESY, se trata de un divertidísimo juego de plataformas con gráficos renderizados y gran número de fases con un desarrollo variado y muy movido. Ambos juegos de **Ocean** serán distribuidos en nuestro país por **Sony**.

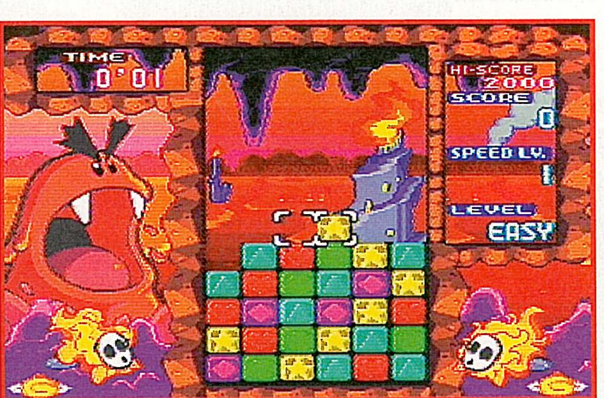
COMPAÑIAS

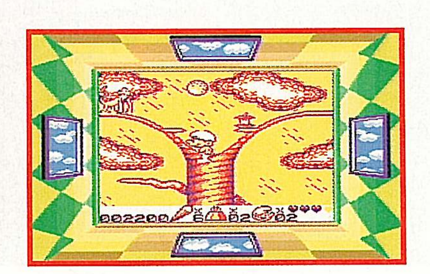
LA DIVERSION CON MAYUSCULAS SEGUN NINTENDO



El próximo Octubre será un mes muy especial para los usuarios de *SNES*, ya que esa es la fecha en que **Nintendo España** pondrá a la venta TETRIS ATTACK. Esta nueva versión del juego más popular de todos los tiempos, es la conversión europea de exitoso juego japonés PANEL DE PON al que se le ha realizado un espectacular lavado de cara. En su nueva imagen, las protagonistas niponas han sido sustituidos por los personajes de SUPER MARIO WORLD 2, y también se han echo importantes cambios en el entorno gráfico dotándole de más colorido y espectacularidad. Según fuentes bien informadas, TETRIS ATTACK es el más divertido y jugable de todos los TETRIS y, en su modo de dos jugadores, el programa más adictivo y entusiasmante que ha pasado por las oficinas de **Nintendo España**. Otra noticia referida a **Nintendo** y al mes de Octubre es la aparición de la segunda parte de LOS PITUFOS para *Game Boy*, una aventura de plataformas en la que podréis manejar a gran parte de los Pitufos.

Con el modo versus de TETRIS ATTACK, los usuarios de SNES tendrán la oportunidad de conocer el mejor entretenimiento de millones de japoneses.





PLAYSTATION

SONY TRAERÁ A ESPAÑA EL GENIAL PENNY RACERS

Aunque no os suene mucho este nombre seguro que viendo estas pantallas os habréis acordado inmediatamente de la versión japonesa de PENNY RACERS: el inigualable CHORO Q de **Takara.** Tras el éxito de ventas en **Japón,** parecía obligada una versión europea en la que pudieramos descifrar de una manera sencilla aquel maremagnum de términos nipones. Como recordaréis, este sensacional programa contaba con un sinfín de vehículos, gran variedad de circuitos, diversos modos de juegos y la posibilidad de mejorar y crear nuestro propio coche. Además de PENNY RACERS, **Sony** lanzará en breve un juego de estrategia con ambientación espacial llamado CARNAGE HEART.

Por último, si mandáis la TARJETA DE REGISTRO (venía en la caja de ***PlayStation*** cuando la comprasteis) a la dirección que aparece al final de la noticia, recibiréis una VIP DEMODISC con *demos* jugables de varios juegos (no necesita franqueo). Por otro lado, si compráis un mando y una ***Memory Card*** en cualquier centro, **Sony** os regalará una bolsa especial para llevar vuestra ***PlayStation.*** La dirección es:

PLAYSTATION REGISTRATION
MITRE HOUSE
CANBURY PARK ROAD
KINSTON UPON THAMES
SURREY
KT2 6XY
UNITED KINGDOM



CARNAGE HEART, un juego de estrategia para PlayStation con unas gigantescas posibilidades y una jugabilidad que exprimirá a fondo tú cerebro.

Con PENNY RACERS, los usuarios europeos han ganado un divertidísimo juego de coches y el programa más completo, duradero y sorpresivo de toda su vida.



EA

DIE HARD, LA OBRA MAESTRA DE FOX Y PROBE

Quien tenga una *PlayStation* o una *Saturn* debería a empezar a ahorrar desde este mismo instante, porque DIE HARD TRILOGY puede ser la mejor adquisición de su vida. Inspirado en las tres partes de la Jungla de Cristal, esta creación de **FOX Interactive** y **Probe** consta de tres juegos completamente distintos: uno de coches, otro tipo VIRTUA COP y, por último, otro similar a FADE TO BLACK. Cualquiera de estos tres juegos tiene suficiente calidad como para venderse por separado sin exagerar lo más mínimo. Para que os hagáis una idea, podemos estar hablando del compacto más completo del momento, ya que posee variedad temática, una extraordinaria calidad tanto gráfica como técnica y una espectacularidad sin apenas rivales. Podemos aseguraros que DIE HARD TRILOGY dará que hablar.

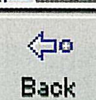
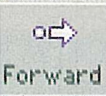
Otro título distribuido por **Electronic Arts** en nuestro país es TIME COMMANDO, una odisea a través del tiempo que cuenta con un esmerado diseño gráfico y una mecánica de juego bastante atractiva en la que se mezcla la lucha con la aventura. ¿A que promete?



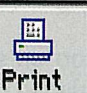




Los tres juegos incluidos en DIE HARD TRILOGY son de lo mejor y más espectacular que hemos podido ver en PlayStation y Saturn. Si tienes alguna de estas consolas y te gusta la acción total, no dudes en incluirlo entre tus próximo títulos.



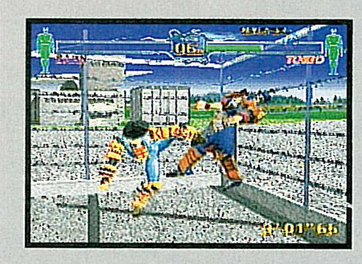






Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

Inter ne←t servicom




FIGHTING VIPERS: EN AGOSTO EN JAPON

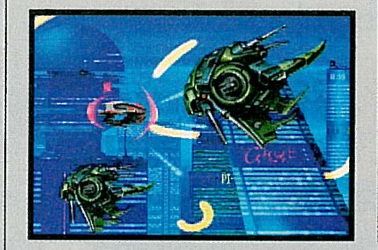
■ La esperada versión ***Saturn*** de la ***coin-op*** de **Sega** aparecerá en **Japón** a finales de Agosto, mientras que en **España** lo hará en navidades. La conversión será fiel al original y contará con efectos gráficos como el *goraud-shading* con resultados tan buenos como los que podéis apreciar.




PROJECT X 2: ARTE Y SHOOT'EM-UP

■ Llega el momento de disfrutar con las primeras imágenes de la secuela del clásico PROJECT X de **Team 17**, una pasada que, además de contar con unos *sprites* impresionantes (por aquello del tamaño de éstos), hará gala de unos fondos más propios de una galería de arte que de un simple videojuego. Es, por el momento, la única versión de **Team 17** para ***PlayStation.*** Por cierto, ¿disfrutaremos algún día en ***PSX*** del impresionante WORLD RALLY FEVER de ***PC***?





RUMORES DE INTERNET

0 items | 53,8 MB en disco | 20,6 MB libres

Square Soft & PlayStation

■ Tres nuevos lanzamientos de esta compañía japonesa para ***PlayStation:*** BUSHIDO BLADE, un juego de lucha en 3D; ZAUBER, un clásico *shoot'em-up* y SA-GA FRONTIER, el único *RPG* de los tres perteneciente a la serie ROMANCING SA-GA y muy similar a FINAL FANTASY VII.

Así será SOUL EDGE

■ Tenemos por fin interesante información sobre la versión ***PlayStation*** de la ***coin-op*** de **Namco.** Contará con tres modos de juego (*Versus, Survival* y *Team Battle*), aunque la propia compañía mantiene en secreto algún que otro modo más que aparecerá en la copia final. SOUL EDGE se basará en la versión II de la ***coin-op*** e incluirá *CG intros* (como las de TEKKEN 2) de hasta 2 minutos de duración. El *final boss*, SOUL EDGE, podrá ser seleccionado en cualquier momento como cualquier otro de los luchadores.

Nuevos títulos de Namco

■ SHIN RIDGE RACER, TIME CRISIS, GUN BULLET y ACE COMBAT 2 son nuevos títulos anunciados por **Namco** para los próximos meses.

RESIDENT EVIL 2

■ Según nuestras noticias, la secuela del clásico de **Capcom** aparecerá la próxima primavera en **Japón** y contará con el mismo *engine.* Hemos podido saber que el número de personajes simultáneos en pantalla podría llegar hasta ocho.

TALES OF PHANTASIA

■ La versión ***PlayStation*** del impresionante TALES OF PHANTASIA de **Namco** está en fase de preparación y se espera que aparezca en **Japón** a finales de año y en **Estados Unidos** en 1997.



TABLA PERIÓDICA DE LOS ELEMENTOS BASKETBOLÍSTICOS

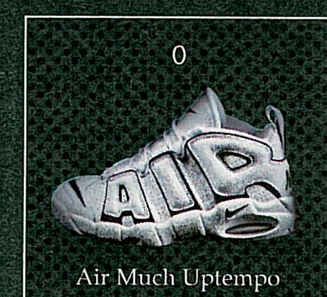
Los elementos Air More Uptempo y Air Much Uptempo ya están disponibles en Foot Locker.
(Establecimientos en Barcelona, Bilbao, Las Palmas, Madrid, Santa Cruz, Valencia y otros.)

Número	Símbolo	Nombre
34	Ba	Barkleyum
8	As	Asistennium
33	Pi	Pippenium
43	Df	Defensium
70	Ma	Machacalita
15	Ki	Kiddite
1	Pe	Penny
99	Ref	Blindium
4	Bu	Chicagonium
23	Mj	Jordanium
-1	Ro	Robonium
-2	Tp	Taponium
50	Rb	Robinsonite
17	Pro	Dreamium
32	Td	Triple-linium
10	Fb	Fast-Breakium
3	Tre	3-Pointium
5	Co	Codazolite
91	Rd	Rodmanium

0

Air More Uptempo

0



Air Much Uptempo



SUPER NUEVO

VIRTUA FIGHTER 2 y **TEKKEN 2** son, por derecho propio, los dos juegos de lucha más sobresalientes de todos los tiempos. Mientras que los fanáticos de la saga de **AM2** sueñan ya con la tercera entrega, los usuarios de ***PlayStation*** están a punto de saborear la más adecuada respuesta al estandarte de **Sega**, es decir, la segunda parte de TEKKEN que tan buen regusto dejó a todos los aficionados a la lucha tridimensional. Lo que en su momento se consideró como un juego perfecto ha sido incluso mejorado y pulido en todos sus detalles. De hecho, no encontramos ningún error por mucho que nos fijemos o por mucho que los más exquisitos en cuanto a recursos técnicos se esfuercen en encontrar. Los habituales de **SUPER JUEGOS** conocerán de sobra las cualidades de este título, cuando en el momento de su salida en **Japón** hicimos un reportaje que le hizo ocupar la portada de la revista. Ahora por fin le ha toca-

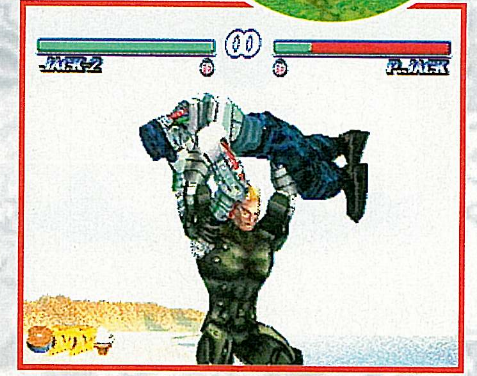
TEKKEN 2

PlayStation

HEINACHI



La fuerza bruta es su fuente de inspiración para terminar con sus contrincantes.

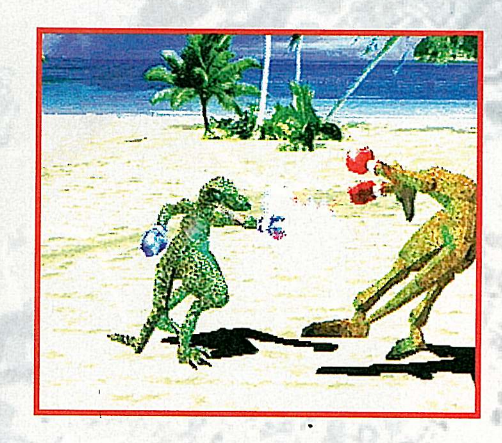


JACK-2



Ahora le toca el turno a él. Deberá acabar con el reinado de su hijo en el torneo.













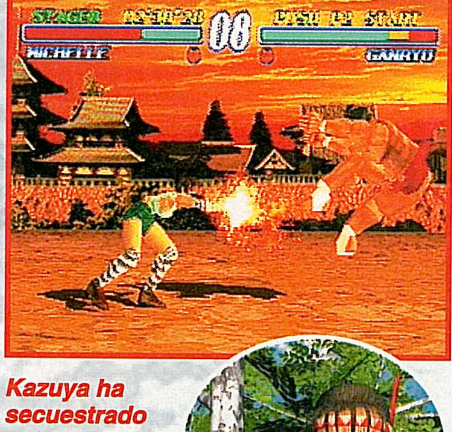


Prefiere los puños a la pistola. Su juego de piernas es demoledor.



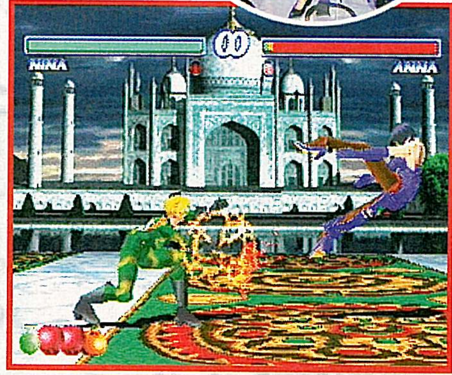
LEI

MICHELLE



Kazuya ha secuestrado a su madre. Si no gana, se apoderará del tesoro de su tribu.

La rivalidad con su hermana le ha llevado a participar en este campeonato.



NINA



do el turno al mercado europeo, que lleva meses esperando disfrutar con uno de los programas que demuestra lo que pueden dar de sí las máquinas de 32 *bits*. Lo que hace a **TEKKEN 2** un juego magistral son, sin lugar a dudas, sus golpes. La contundencia, espectacularidad y el inusitado realismo de que hace gala convierten cada combate en toda una gozada para los sentidos, con llaves impresionantes en las que los luchadores demuestran una naturalidad y dinamismo que en muchos momentos nos hacen olvidar que son un montón de polígonos y no seres de carne y hueso. El mes que viene será el de **TEKKEN 2**, no te pierdas la *review*.

R. DREAMER

JUN



Esta amante de los animales quiere detener a Kazuya en su guarida.

KING

Su mayor deseo es alcanzar la victoria para construir un orfanato para los niños.



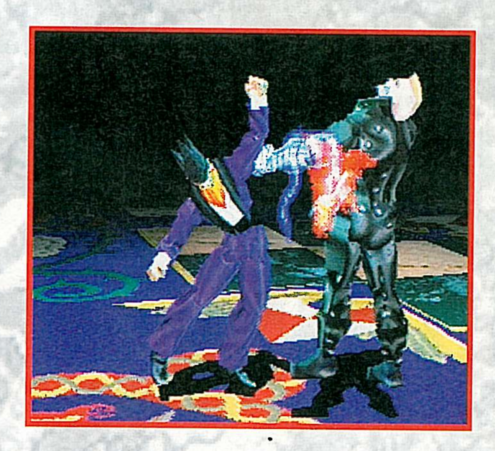
CONTINUA EL ESPECTACULO











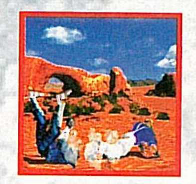














PAUL

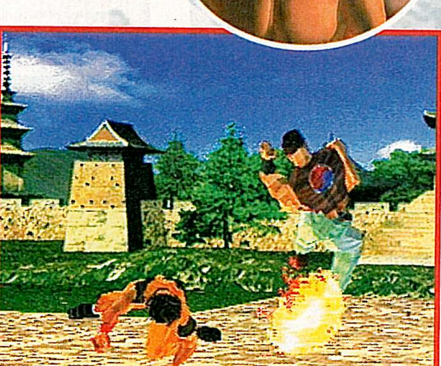




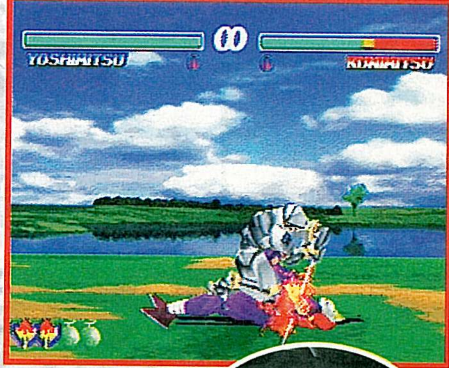
Tras vencer a Kuma no pudo ganar en el último combate. Ahora quiere resarcirse.

LAW

Su técnica es impecable. Aún así quiere demostrarlo en el tatami.



YOSHIMITSU





Su brazo cibernético maneja la espada con un destreza que le hace temible.



Por fin, después de unos meses de espera, tenemos en nuestras manos la versión final de **NIGHTS INTO DREAMS**, el juego sorpresa de **Sega** para este año. En las primeras *demos* tenemos que reconocer que parecía un juego un tanto extraño, con un control algo lioso y unos objetivos poco claros, pero una vez examinado a fondo el juego completo, nuestra opinión ha variado bastante. **NIGHTS** es ante todo un compacto inclasificable, que no pertenece claramente a ningún género de los conocidos. El objetivo a seguir es el de recuperar los sueños (representados por esferas multicolor) que se les han arrebatado a los dos protagonistas del juego, y una vez los tengamos todos podremos pasar a la siguiente fase. Cada personaje recorrerá cinco fases distintas hasta llegar a la puerta que les devolverá a la realidad despertándolos de su sueño. Para esta alocada tarea contarán con la ayuda de un misterioso personaje parecido a un arlequín que tiene la capacidad de volar, aunque sólo podremos utilizarlo en un periodo limitado de tiempo. Los gráficos tal como podéis ver, resultan todo un espectáculo visual y estético. Algunas de las fases son un derroche de imaginación y paranoia al estilo **Lewis Carrol**. El diseño de los enemigos es súper espectacular, pero de momento nos los guardamos para mostraroslos en la *review*. ¿Será este juego el bombazo del 96? La respuesta en el siguiente y ya esperado número de nuestra revista.

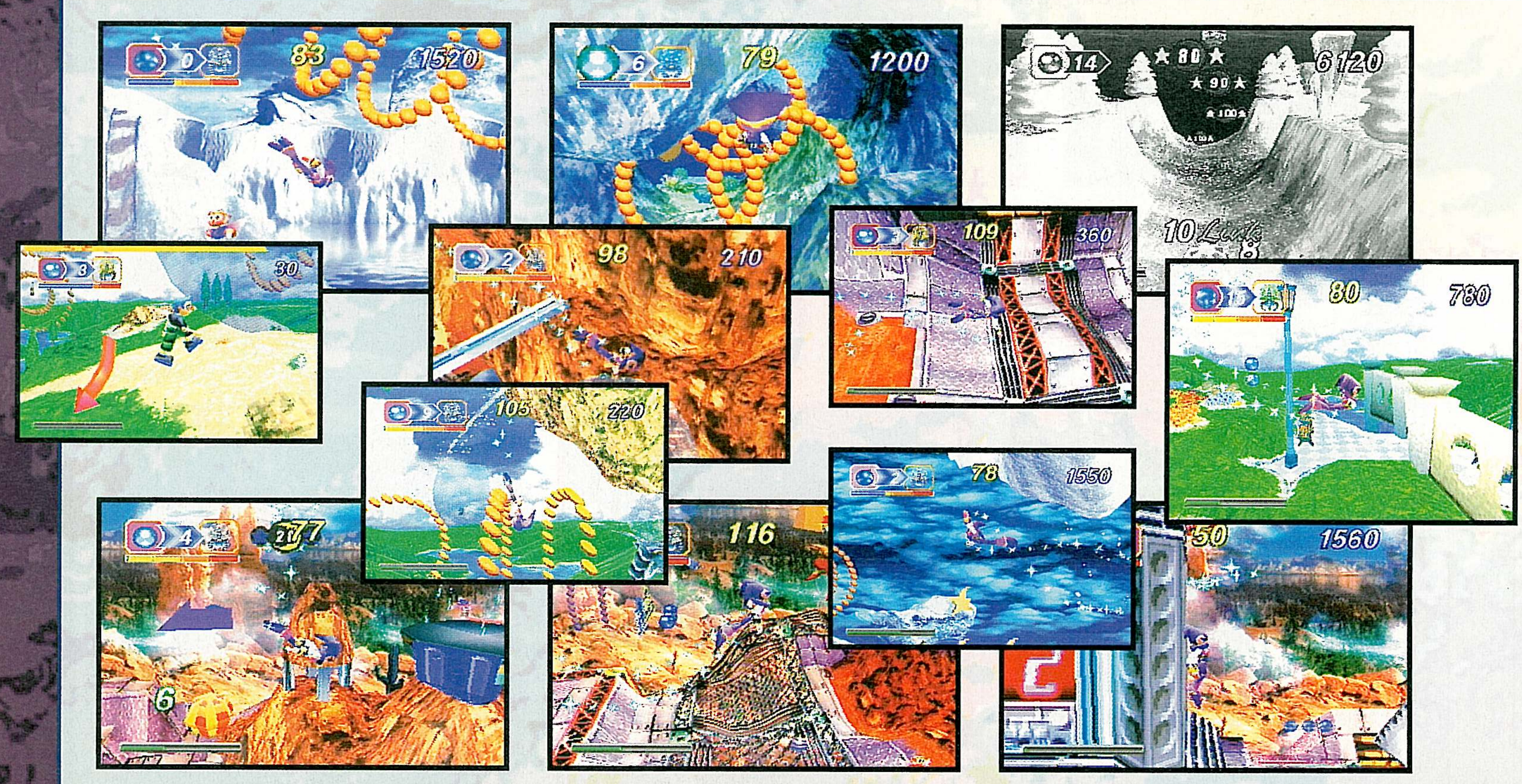
THE PUNISHER





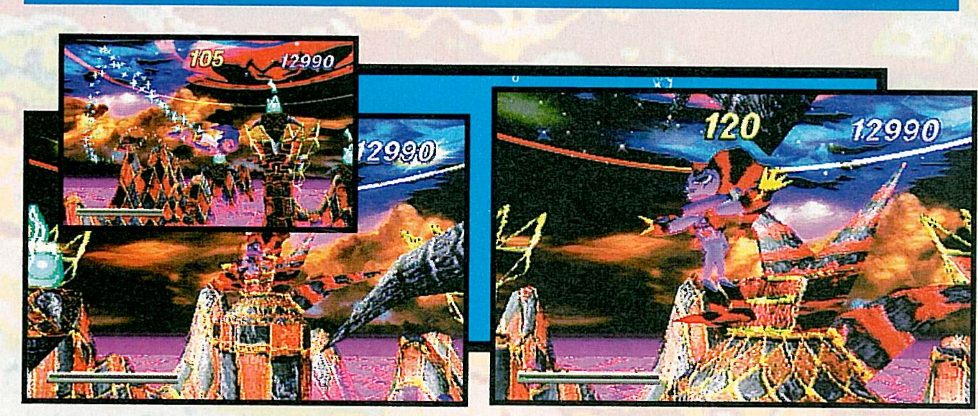








EVIL DREAM



FROZEN BELL

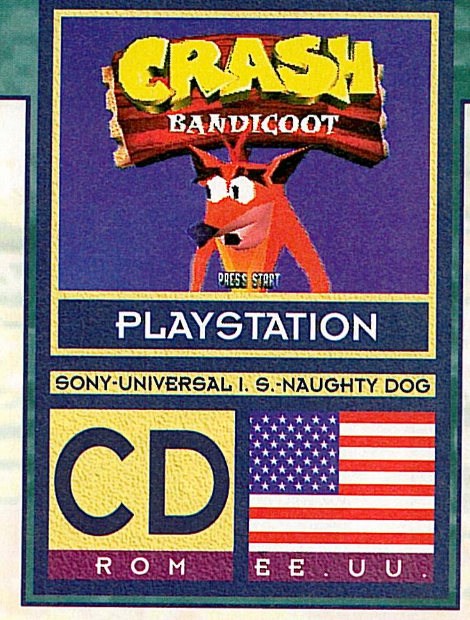


SPLASH GARDEN



STICK CANYON

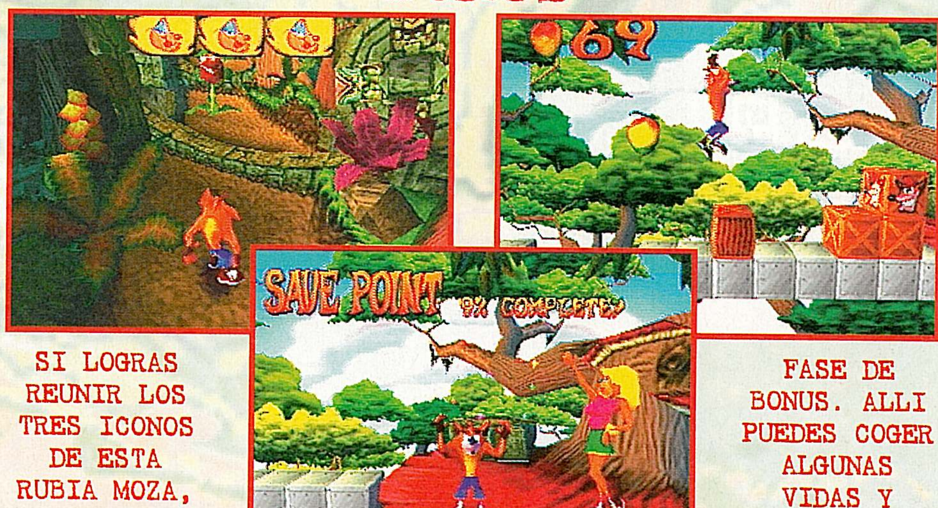




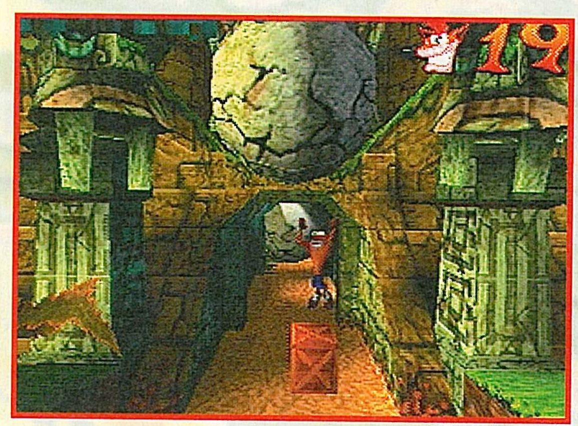
talla ejemplar y un acompañamiento musical y sonoro digno de una producción cinematográfica. En cuanto al apartado fundamental, la jugabilidad, **CRASH BANDICOOT** es un programa divertido, con un desarrollo trepidante y que requiere tanta habilidad como precisión. Siguiendo una regla no escrita de los buenos juegos de plataformas, en su gigantesco mapeado se mezclan la dificultad con la sencillez, alternando las típicas fases devoradoras de vidas con otras realmente simplonas y asequibles. Viendo **CRASH BANDICOOT** en su conjunto, sólo podemos pensar que estamos ante un nuevo éxito de *PlayStation*, sobre todo si tenemos en cuenta que esto es tan sólo una versión *beta*.

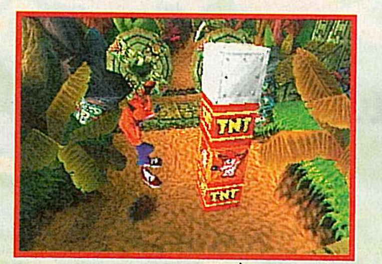
DE LUCAR

BONUS



SI LOGRAS REUNIR LOS TRES ICONOS DE ESTA RUBIA MOZA, PODRAS ACCEDER A LA FASE DE BONUS. ALLI PUEDES COGER ALGUNAS VIDAS Y SALVAR LA PARTIDA.





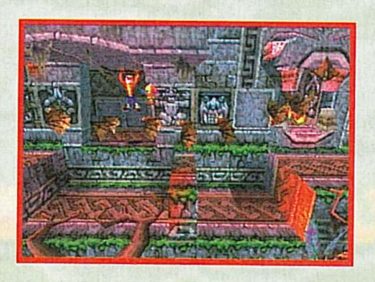
Los items son abundantes, pero en algunas ocasiones guardan dolorosas sorpresas.

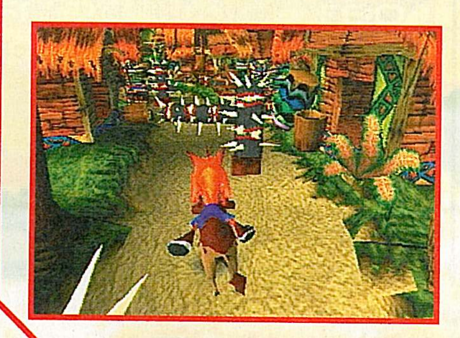
MID SANITY ISLAND



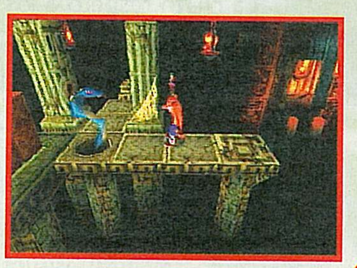




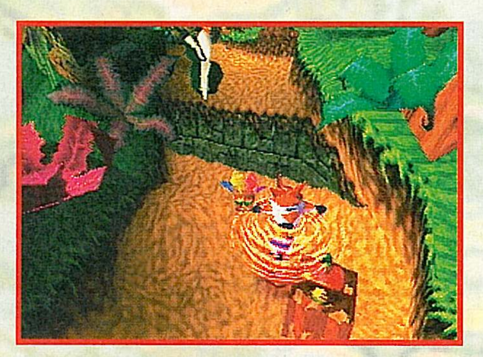




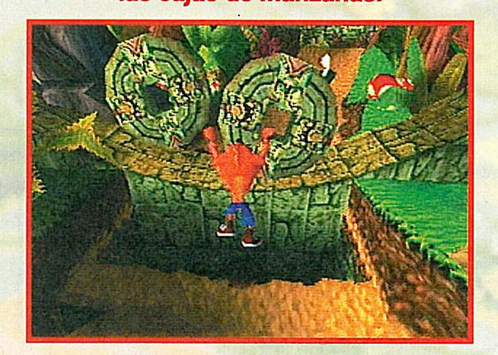
EN COMPARACION CON LA SEGUNDA, LA PRIMERA ES UNA ISLA PARADISIACA. AQUI, LA DIFICULTAD SE MULTIPLICA POR DOS Y SOLO UNA GRAN HABILIDAD Y UNOS REFLEJOS FELINOS PUEDEN LIBRARNOS DEL DESASTRE. EMPIEZA LO BUENO.





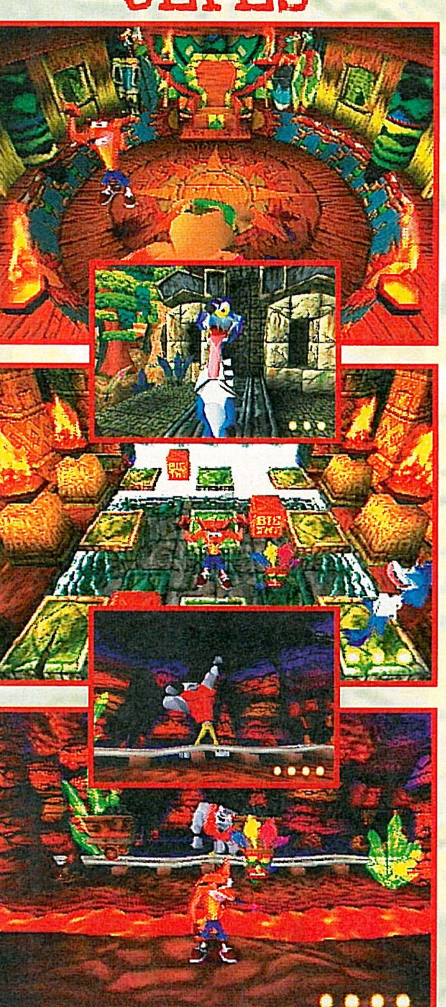


El giro soluciona muchas papeletas, pero no es recomendable para destruir las cajas de manzanas.



Hace algún tiempo **Asikitanga**, tras uno de sus viajes feriales, comentó que había visto un divertidísimo y espectacular programa de plataformas llamado **CRASH BANDICOOT**. No solemos dar crédito a las palabras de una persona que suele preocuparse más del aspecto de las pantorrillas de las azafatas que de los entresijos del videojuego, pero esta vez tenía razón. Programado por **Naughty Dog** (creadores RINGS OF POWER de ***Mega Drive*** y WAY OF THE WARRIORS de ***3DO***), **CRASH BANDICOOT** nos ofrece un jugoso anticipo de lo que puede ser el género de plataformas cuando se aprovechen correctamente las posibilidades de consolas como ***PlayStation***. Aquí la principal apuesta se centra en el apartado gráfico, con unos escenarios en 3D y 2D, profusión de elementos decorativos, perfecta construcción del entorno, colorido a raudales y una utilización de las texturas sencillamente sensacional. Este gran despliegue visual, desarrollado a través de 35 fases repartidas en tres islas, cuenta, además, con un *scroll* de pan-

JEFES



CRASH BANDICOOT



SOUTH SANITY ISLAND











ESTA HERMOSA ISLA ES EL COMIENZO DE NUESTRA AVENTURA. AUNQUE LAS PRIMERAS FASES SON UN PASEO, MUY PRONTO DESCUBRIREIS PORQUE OS HAN IDO REGALANDO TANTAS VIDAS. LAS MULTIPLES TRAMPAS Y EL AGUA SE COBRARAN MAS DE LA MITAD.









Las mejoras gráficas de WIPEOUT 2097 superan con creces lo que pudimos contemplar en la primera entrega.















WIPEOUT 2097



Año 2097. Uno de los acontecimientos con más tradición entre los televidentes, la liga *F3600 Anti-gravity*, también ha acusado el paso de los años. Desde su inauguración en el 2052, la competición ha variado algunos elementos técnicos. Su nombre ahora es *F5000 Anti-gravity*. No queremos desvelar todos los secretos del juego, pero el segundo hijo de WIPEOUT, siguiendo el patrón de diseño de **Republic Designers**, quiere dejar en un segundo plano a sus competidores. El primer título, que tuvo un éxito arrollador entre los amantes de la dificultad extrema, daba cierto respeto a los principiantes. **WIPEOUT 2097** ha bajado ligeramente el nivel de complejidad inicial, para que no tires el mando nada más conectar el juego. De todas formas, las complicaciones irán aumentando en los diferentes



ON TARGET









El número de armas disponibles y la espectacularidad de las explosiones dotan de un realismo inusitado a todas las carreras de la competición.





Esta última entrega pondrá el listón muy alto para PSX.

ESTELA



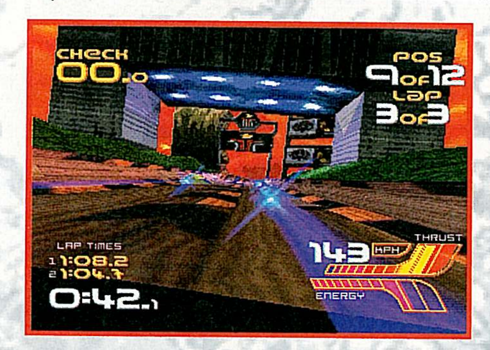
Tanto las naves, mientras recorren los trazados a velocidad vertiginosa, como las armas, van dejando una estela tras de sí. El efecto conseguido es alucinante y de gran belleza.

55 AÑOS DESPUES





El tiempo que ha transcurrido desde la inauguración del campeonato ha traído innumerables mejoras técnicas en las naves y en el trazado de los circuitos.





circuitos y en las cuatro modalidades. Una de las grandes novedades es que las naves poseen una barra de energía. Puedes destruir a los contrincantes pero tú también puedes ser retirado de la carrera si no esquivas sus disparos. Los tiempos de carga del primer WIPEOUT, empleados para comer un bocadillo, cambiar el agua al canario y otros menesteres, han dado paso a breves segundos de espera para que la emoción no decaiga. Todos los circuitos son nuevos, 8 en total, con dos ocultos en comparación con el único secreto que había en la primera entrega. Se ha vuelto a incluir la modalidad de dos jugadores con cable *link*. **WIPEOUT 2097** soportará el ***NeGcon Pad*** y el controlador ***Mad Catz***, que consiste en un volante y los pedales correspondientes. Sus 30 *frames* por segundo te pondrán los pelos de punta.

R. DREAMER



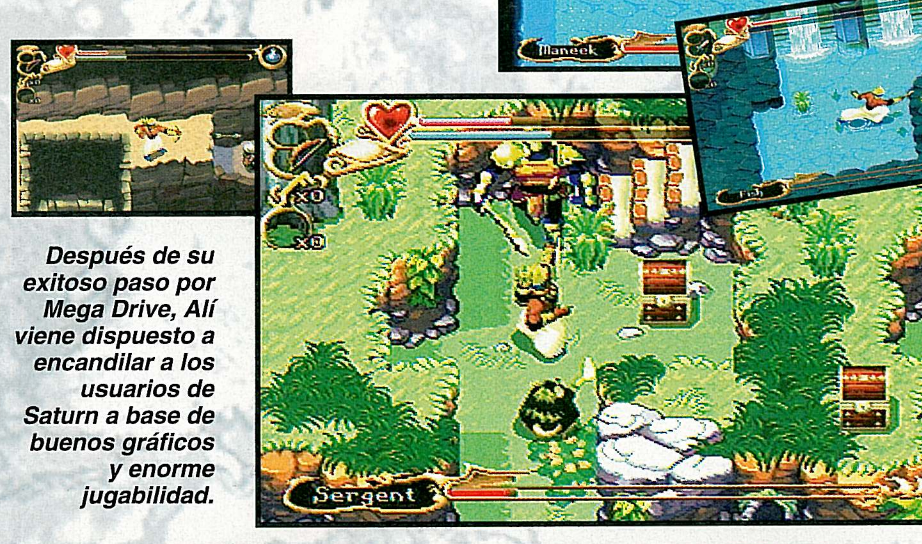
SUPER NUEVO

En la tradición de los mejores *action-RPG*, STORY OF THOR constituyó una de las mayores sorpresas del pasado año en ***Mega Drive***. Las noticias sobre su continuación en ***Saturn*** han ido llenando páginas y páginas de ésta y otras revistas, y no hace mucho nuestro orondo **The Punisher** tuvo la oportunidad de comentar las excelencias de la versión japonesa, conocida como THOR SEIREIOHKIDEN. Ahora llega hasta nosotros la versión americana del juego, rebautizada como

STORY OF THOR 2

SEGA SATURN

THE LEGEND OF OASIS, paso previo para que podamos disfrutar en breve en nuestro país de este gran *RPG*, al que los últimos rumores atribuyen que podría ser traducido al castellano, al igual que sucediera con la entrega para ***Mega Drive***. Esto no haría sino elevar aún más nuestro interés por esta nueva producción de **Ancient**, programadores del anterior THOR y la saga STREETS OF RAGE, los cuales vuelven a unir sus fuerzas al maestro **Yuzo Koshiro**, autor de algunas de las mejores melodías creadas para un videojuego. El genio que nos brindó las inolvidables partituras de ACTRAISER I y II, SUPER ADVENTURE ISLAND o los ya mencionados STREETS OF RAGE, exprime al máximo el *hardware* sonoro de ***Saturn*** para dar rienda suelta a sus furores orquestales, componiendo una banda sonora absolutamente indescriptible, digna de la mejor producción cinematográfica. A **STORY OF THOR II**, que es como se conocerá finalmente a este juego en **Europa**, le acompañan además unos grá-



Después de su exitoso paso por Mega Drive, Alí viene dispuesto a encandilar a los usuarios de Saturn a base de buenos gráficos y enorme jugabilidad.







Todo un clásico para MD





Traducido integramente al castellano, STORY OF THOR constituyó todo un bombazo entre los usuarios de *Mega Drive* gracias a las geniales melodías de Yuzo Koshiro y su envidiable jugabilidad.







ficos sensacionales, que destacan sobre todo por su gran colorido y grado de detalle, el descomunal aspecto de algunos *final bosses* y la utilización del *scaling* tanto en enemigos como en los distintos poderes del protagonista. Y es que, una vez más, Alí podrá contar con la ayuda de los cuatro espíritus de la naturaleza: Aquo, el espíritu del agua; Ardo, el dios de fuego; Umbrío, el señor de las sombras y Herbo, la planta jacarandosa. Todo un póker de poderosos aliados con los que hacer frente a ogros, ratas almizcleras, *product managers* y otros tenebrosos seres que pueblan cada uno de los mundos del extenso mapeado de **STORY OF THOR II**.

Otoño parece la época clave para el lanzamiento definitivo de este soberbio títulos que compone junto a DARK SAVIOR los dos mejores *action-RPG* con los que un usuario de ***Saturn*** podría soñar jamás.

NEMESIS

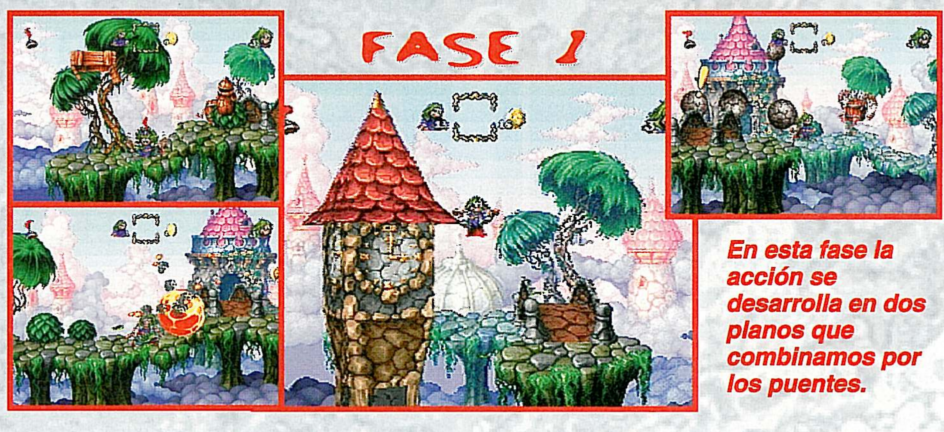


Los Lemmings supusieron una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos, principalmente en el plomizo mundo de los juegos de *PC*. Sus virtudes eran la desbordante jugabilidad y la personalidad de sus protagonistas. Este juego de estrategia no alcanzó similar éxito en el mundo de los juegos de consola, donde por encima de todo prima la acción, además del hecho de salir bastante más tarde que en *PC*. Cuando ya parece que todo el mundo le da un nuevo aire a sus personajes más carismáticos, como Mario o Sonic, **Psygnosis** se apunta al carro y hace de su juego de estrategia más emblemático todo un plataformas con el toque de calidad que estos magos del *software* imprimen a todo lo que tocan. El juego está basado en una serie de televisión que actualmente se está mostrando en **Inglaterra**, y tiene como protagonista a un único Lemming, un tal Lomax, que debe liberar a sus compañeros de las zarpas del malvado Ed, y devolver la paz al mundo de los Lemmings. Con una acción trepidante, montones de niveles de juego, subniveles, juegos de *bonus*, *scrolles parallax*, increíble colorido y animaciones de cine, **ADVENTURES OF LOMAX** se convertirá sin duda en uno de los juegos preferidos de los amantes de las plataformas. Los más habituales de este tipo de juegos recordarán un juego llamado FLINK, un precioso título para ***Mega Drive*** que guarda un increíble parecido con el juego que nos ocupa, y que fue también obra de los programadores de este título. LION HEART, otro plataformas de este grupo de **Psygnosis**, que en su momento maravilló a los usuarios

ADVENTURES OF LOMAX

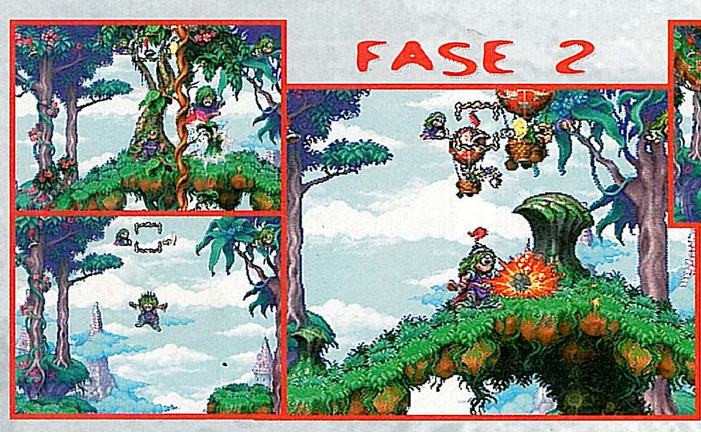


FASE 1



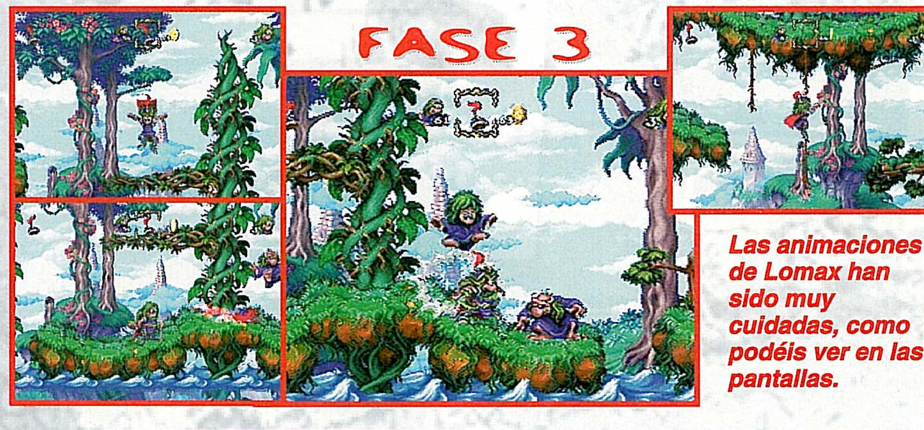
En esta fase la acción se desarrolla en dos planos que combinamos por los puentes.

FASE 2



Si somos alcanzados una vez nos quitan el casco. A la segunda perdemos la vida.

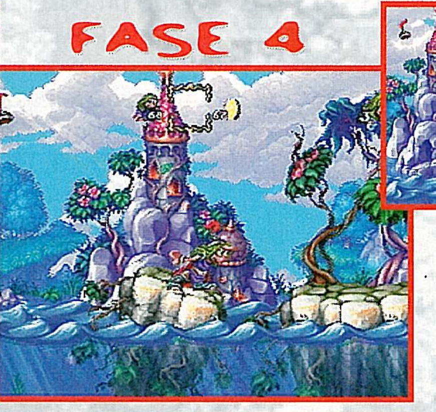
FASE 3



Las animaciones de Lomax han sido muy cuidadas, como podéis ver en las pantallas.

FASE 4





El colorido de algunas fases es realmente impresionante, y con un detalle encomiable.

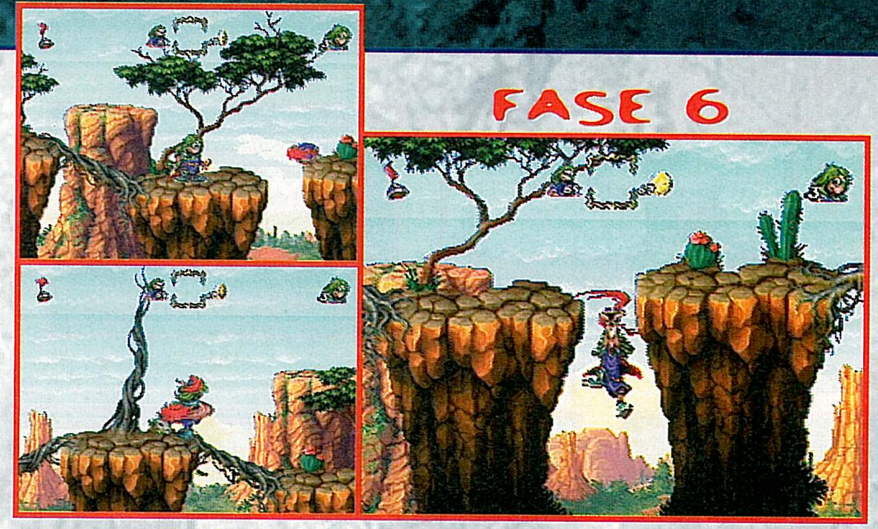
GORROCOPTERO







FASE 6



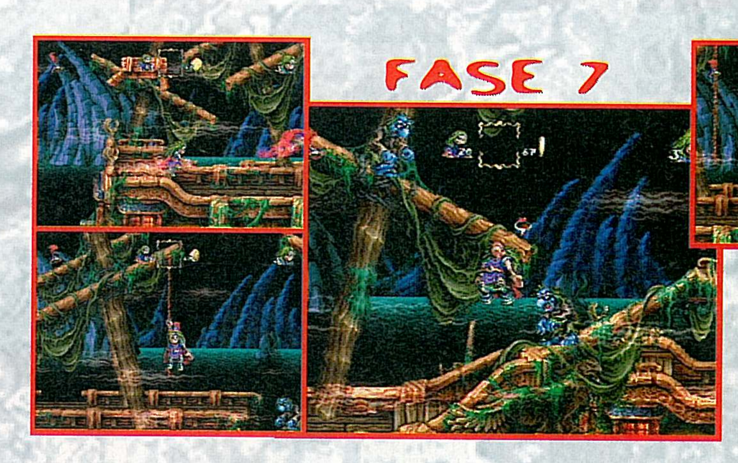
Como podéis observar por la falta de enemigos en pantalla, el juego se halla en un estado de desarrollo bastante inacabado.

FASE 5

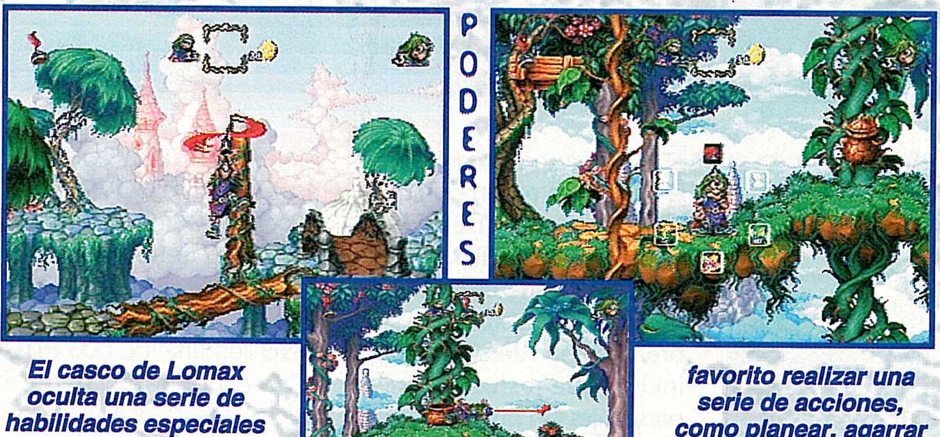


En esta fase, en la versión final, suponemos que habrá un enemigo.

FASE 7



La variedad en los decorados será uno de los puntos fuertes de este prometedor plataformas.



PODERES

El casco de Lomax oculta una serie de habilidades especiales que permitirán a nuestro Lemming favorito realizar una serie de acciones, como planear, agarrar determinados objetos y muchas más cosas.

de *Amiga*, ya demostró las habilidades de esta gente en el empleo de escenarios ricos en colorido y que en **ADVENTURES OF LOMAX** han elevado a su máximo exponente. En próximos número os ofreceremos un amplio comentario con las excelencias de este título que, como podréis observar en algunas de las pantallas que acompañan esta *preview*, aún se encuentra en versión *beta*. Por lo que hemos podido comprobar, el juego promete, y estamos seguros que sabrá ganarse el beneplácito de amantes de juegos tipo RAYMAN y demás joyas.

THE SCOPE

PODERES



FASE 8







¿Quién de vosotros no se acuerda de GHOULS´N GHOSTS al ver esta fase?






INTRO







MINAS

Será, gráficamente hablando, uno de los mejores niveles.



BONUS

No faltará en PITUFOS 2 un adictivo nivel de bonus.



A nivel gráfico, PITUFOS 2 intentará estar a la altura de su predecesor.

LOS PITUFOS 2



CATARATAS

En este nivel deberemos demostrar nuestra paciencia.



PANTANO

Los PITUFOS sin pantano no serían los mismos.





POLO NORTE

En el polo norte deberemos sufrir la dichosa nieve.



TERRITORIO INDIO

Uno de los niveles más orginales de todo el juego.

Los personajes del cómic son un reclamo inigualable en países como **Francia** y **Alemania**. Es tal la aceptación que estos títulos obtienen en dichos paises (sobre todo en **Alemania**) que incluso juegos basados en personajes tan nuestros como Mortadelo y Filemón (conocidos por aquellos lares como Clever & Smart) debieron ser programados en tierras teutonas, donde cosecharon un éxito sin precedentes, allá por la época del *Spectrum*. Por tanto, no es de extrañar que **Infogrames** centre parte de sus esfuerzos en títulos llegados directamente del cómic como TINTIN EN EL TIBET, SPIROU o este **LOS PITUFOS 2**, continuación del título programado el año anterior también por la compañía gala.

AUSTRALIA

Aún así, y a la espera de ver la versión final de **LOS PITUFOS 2**, podemos asegurar que el aspecto gráfico ha sido uno de los más cuidados de todo el juego, haciendo gala de un brillante uso de la paleta de color y un número considerable de planos de *scroll*. Tampoco faltan en esta ocasión el clásico esquema plataformesco, un elevado número de fases y la correspondiente traducción al castellano.

J. C. MAYERICK





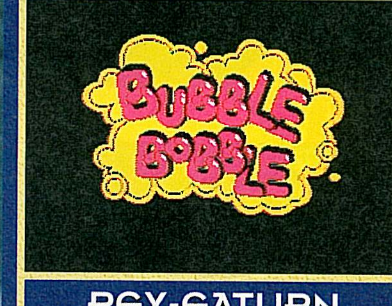




BUBBLE BOBBLE







PSX-SATURN

ACCLAIM-TAITO

CD ROM

EE.UU.

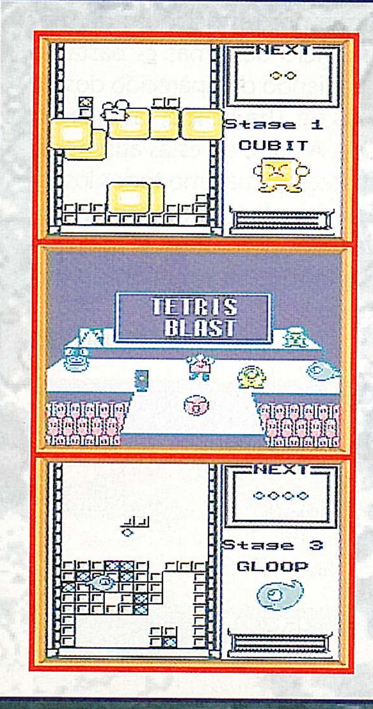
La fiebre de reeditar viejos clásicos para las consolas de 32 *bits* ha llegado también a la japonesa **Taito.** El título agraciado es, como no podía ser de otra forma, su título más carismático: **BUBBLE BOBBLE**. A éste se le unirá, en el mismo *pack*, RAINBOW ISLANDS, segunda parte de éste que, al igual que su predecesor, vendrá en versiones exactas a las de las ***coin-op*** y, sorpresa, sorpresa, a las de la *NES* de **Nintendo.** La versión *beta* que obra en nuestro poder sólo cuenta, por el momento, con **BUBBLE BOBBLE**.

J.C. MAYERICK

He aquí el último nivel de BUBBLE BOBBLE, o lo que es lo mismo, el mismísimo enemigo final del juego. De nada.

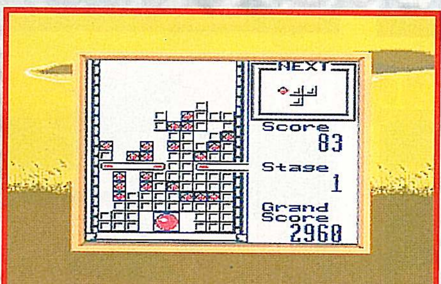


TETRIS BLAST

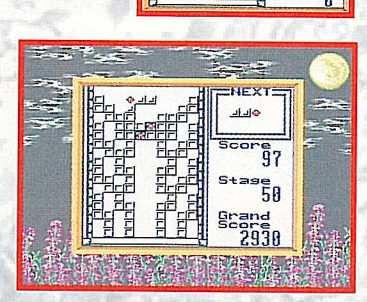


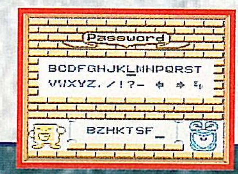
De todos los clónicos que se han programado sobre el clásico TETRIS creado por **Alexey Pajitnov, TETRIS BLAST** promete ser uno de los mejores. No sólo por contar con cincuenta trepidantes niveles y una decena de enemigos, sino porque de verdad, y de una vez por todas, se nota que sus programadores han intentado hacer algo bueno técnicamente. Creo que lo han conseguido.

J.C. MAYERICK









NIVELES





GAME BOY

NINTENDO / BPS

1 MEGA

JAPON



Con WORMS, la diversión está asegurada.



MEGADRIVE

OCEAN

16 MEGAS

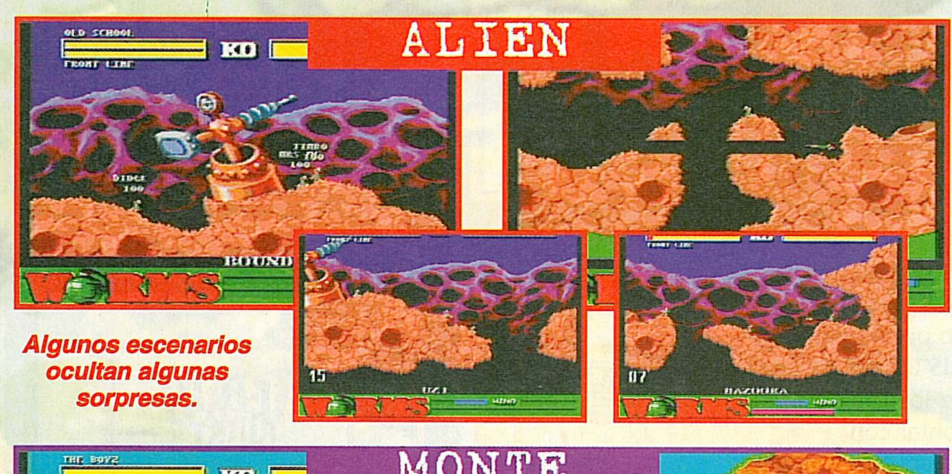
REINO UNIDO

WORMS

Después de su fulgurante éxito en los ordenadores personales y consolas variopintas, por fin llega la primera de las versiones para 16 *bits* de una de las sorpresas del 95. Creado originalmente por **Andrew Davidson** para participar en un concurso de programación de la revista británica **Amiga Format**, y lanzado a todos los niveles por **Team 17** a través de **Ocean**, estamos ante una mezcla de LEMMINGS y ARTILLERY que puede dejarte enganchado durante horas gracias a su espectacular jugabilidad. En esta versión para ***Mega Drive***, han desaparecido algunas de las opciones del original, suponemos que por restricciones de memoria. El número de armas es bastante reducido, habiendo desaparecido dos de las preferidas de **The Scope**, las cuerdas y el *puenting*. A parte de estas ausencias, se han respetado al máximo todos los ingredientes originales, como son las voces y los variados decorados. El mes que viene más información sobre este divertidísimo juego.

THE PUNISHER

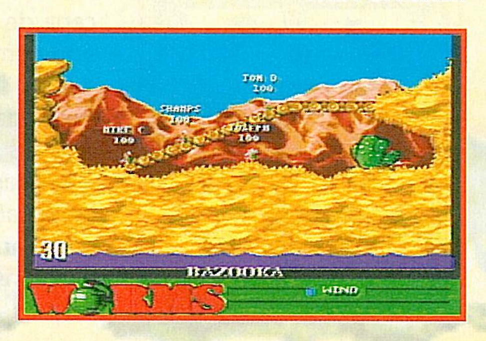




Algunos escenarios ocultan algunas sorpresas.

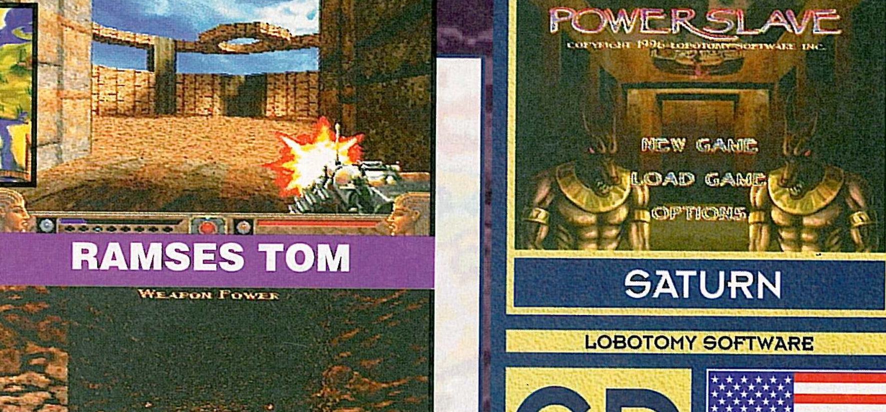


En WORMS pueden participar hasta cuatro jugadores.



SUPER NUEVO





RAMSES TOM

POWERSLAVE

SATURN

LOBOTOMY SOFTWARE

CD ROM · EE.UU.

EXHUMED

SEGA SATURN

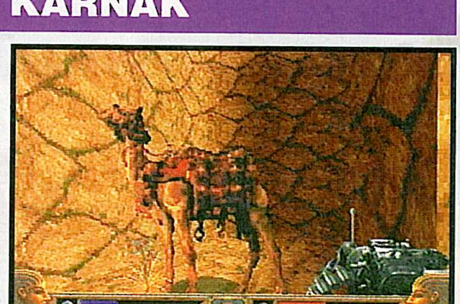
Los usuarios de *Saturn* siguen con las ganas de tener un buen DOOM en sus manos. Por eso, y gracias a los hasta ahora desconocidos **Lobotomy Software**, por fin tendremos un digno representante del género para los 32 *bits* de **Sega**. **EXHUMED** sigue los pasos de HERETIC y HEXEN, que consiste en trasladar la accion a una época más remota. Tendremos la oportunidad de enfrentarnos a los dioses del antiguo **Egipto**, pero con un armamento que dista bastante de ser primitivo. Nuestro arsenal es de lo más variado, y combina los clásicos hechizos con las armas de fuego más sofisticadas. En cuanto al entorno tridimensional, **EXHUMED** mueve todo con una suavidad inusual en *Saturn*, lo que aún es más increíble si tenemos en cuenta la complejidad de los decorados y los efectos de luz de los laberintos. Los enemigos también son sorprendentes, y seguro que os pegarán más de un susto, desapareciendo sin previo aviso y formándose de la nada. Algunos incluso son estatuas reencarnadas en malvadas mujeres-gato. En las distintas fases tendremos la oportunidad de recorrer algunos de los lugares más legendários de la mitología egipcia, como son las tumbas de Ramsés o el templo de Abu-Simbel. Los enemigos no serán los únicos problemas presentes en este juego, sino que también deberemos usar nuestra astucia para descubrir y evitar las trampas que inundan cada uno de los parajes, destinadas todas ellas a que nadie salga con vida del interior de las tumbas. En cada uno de los decorados tendremos una misión a realizar que nos será encomendada por el espíritu del faraón que guarda la tumba. Pero bueno, el mes que viene os contaremos más.

THE PUNISHER



KARNAK



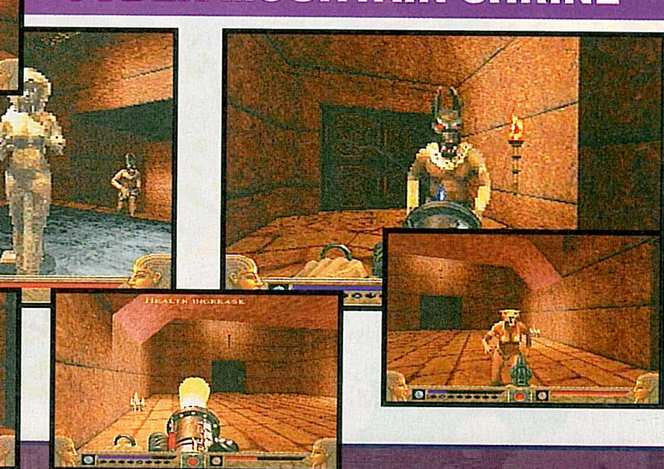


KARNAK SANTUARY





SOBEK MOUNTAIN SHRINE

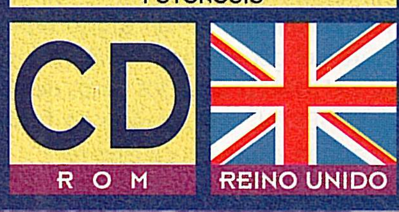




Gráficamente 3D LEMMINGS para Saturn será igual a PlayStation.

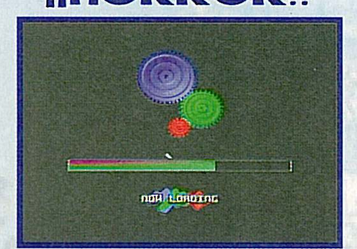








¡¡HORROR!!



Ni siquiera en la versión Saturn nos libraremos de las continuas cargas de CD.

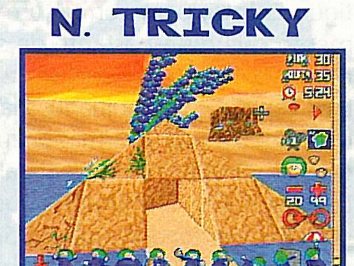


N. TAXING



Ricart y su nuevo corte de pelo tras lo de Montmeló.

N. TRICKY



Ver reventar a los Lemmings es toda una gozada.

LEMMINGS 3D







La llegada de **LEMMINGS 3D** a *Saturn* es el enésimo capítulo de una historia de infidelidades que comenzó con WIPE OUT y que continuó con DISCWORLD. **Psygnosis** pues, ha dejado totalmente despejadas las dudas que se cernían sobre ella acerca de su intención de convertir los títulos más carismáticos de la compañía para la plataforma de **Sega. LEMMINGS 3D** es toda una realidad en *Saturn* cuyos resultados, casi finales, hemos tenido la posibilidad de evaluar. De aquí a su aparición al público se esperan muy pocos cambios, por lo que podemos asegurar que **LEMMINGS 3D** mantendrá casi intactas todas las buenas cosas que le hicieron triunfar en *PlayStation* hace unos meses.

J.C. MAYERICK

N. FUN



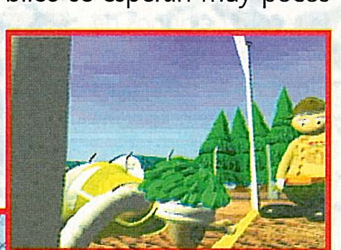
De Lúcar (a la izquierda) con su nueva y flamante pareja en pleno bodorrio.

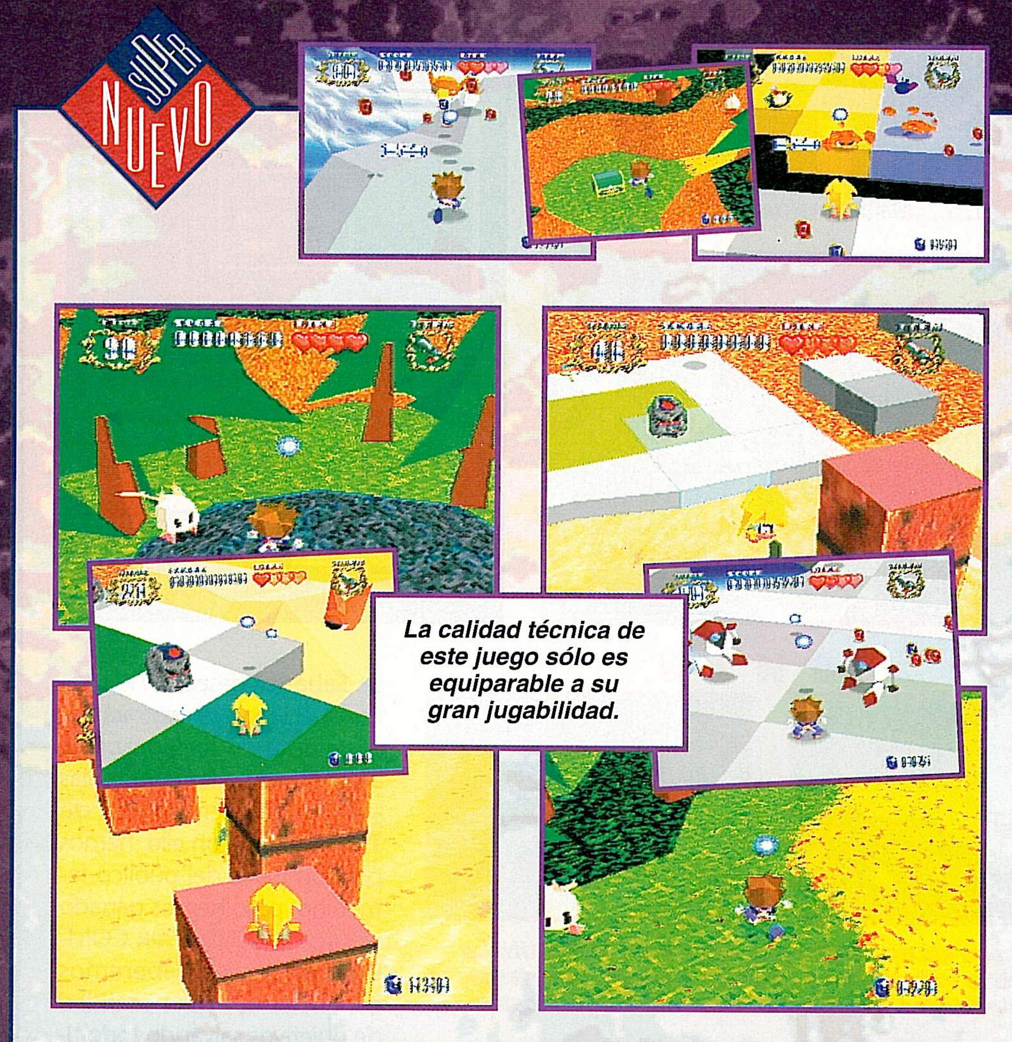
N. MAYHEM



¿Quién no ha sufrido alguna vez las travesuras de los Lemmings?







La calidad técnica de este juego sólo es equiparable a su gran jugabilidad.



FLOATING RUNNER



Tras unos tímidos comienzos, entre los que destaca la adaptación a ***PlayStation*** del manga de **Yuzo Takada** 3X3 EYES, **Xing Entertaiment** ha ido labrandose un hueco entre las grandes compañías, gracias a títulos como el soberbio IN THE HUNT o el que nos ocupa, **FLOATING RUNNER**.



Distribuido en Occidente (al igual que IN THE HUNT) por **THQ**, **FLOATING RUNNER** es un sorprendente arcade de plataformas en el que **Xing** ha aprovechado la probada potencia de ***PlayStation*** a la hora de generar y mover polígonos para crear un universo «plataformesco» de 360º en la línea de SUPER MARIO 64, en el que el jugador andurrea por su libre albedrío por un mundo poligonal y sorprendente, disparando a diestro y siniestro, mientras salta sobre riachuelos, acantilados y colinas. Las diferencias respecto a MARIO 64 son, claro está, evidentes, pero aun así, **Xing** ha conseguido lo que hasta hace poco parecía impensable en una consola de 32 *bits*: crear un entorno en 3D absolutamente real en el que los personajes circulan suavemente, sin brusquedad de ningún tipo. Si todo esto lo acompañamos además de una jugabilidad envidiable, un buen surtido de espectaculares fases y muchos y variados enemigos, nos encontraremos con uno de los títulos de ***PlayStation*** más prometedores que hemos visto en los últimos meses.

NEMESIS













TOP GUN



Las grandes producciones cinematográficas siempre han sido una poderosa tentación para los programadores de videojuegos. Con las nuevas posibilidades y la mayor capacidad de los 32 *bits*, esa tentación amenaza con convertirse en un impulso irrefrenable. Pues dentro de muy poco y gracias a **Microprose**, podremos asistir al estreno de **TOP GUN**, el juego basado en la película del mismo nombre. Aunque muchas chicas de **Sabadell** deseaban lo contrario, el juego se centrará básicamente en los combates aéreos y no en las pantorrillas y andanzas acrobáticas de **Tom Cruise**. Con ello, hemos perdido parte del público femenino, pero hemos ganado un arcade del tipo AIR COMBAT, en el que deberemos completar una gran cantidad de objetivos salvando todo tipo de contratiempos. Aún nos quedan muchas horas de vuelo para dar una opinión rotunda al respecto, pero creemos que la dificultad y la variedad de misiones de **TOP GUN** pueden ser sus rasgos más distintivos. En el apartado técnico posee un nivel bastante aceptable, tanto en los movimientos del avión como en la construcción de escenarios. En cuanto a los gráficos, utiliza sabiamente las texturas, tiene abundantes y espectaculares cinemas, dos perspectivas y gran variedad de aparatos enemigos. El juego aún está en pleno proceso de programación, pero ya se pueden ver detalles de gran interés y adelantar que la banda sonora será de las mejores del género. En próximos números de **SUPER JUEGOS** os ofreceremos una *review* completa y concienzuda de este nuevo lanzamiento para *PlayStation*.

DE LUCAR

TOMAS





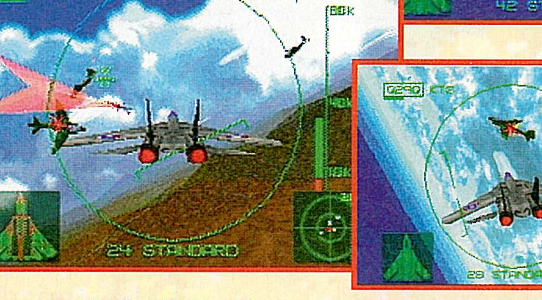
Estas son las dos vistas que nos ofrece TOP GUN. La interior es la más clásica y difícil de manejar. La exterior, es la típica de los arcades y la ideal para los combates.















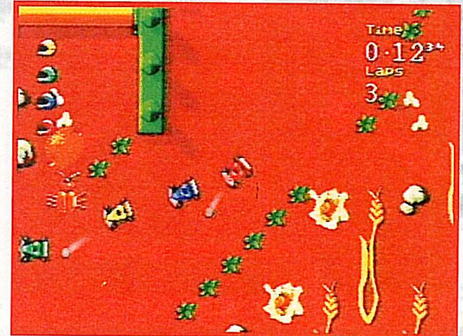
En TOP GUN para PSX participan algunos actores de Hollywood. No sabemos su nombre, pero el calvete también salió en la película original.



Los escenarios que podemos encontrar en este divertido **MICROMACHINES V3,** son absolutamente espectaculares.



MM MILITARY (MD)



Aqui podeis apreciar una de las pantallas de la ultima version de **MICROMACHINES** para Mega Drive, **MICROMACHINES MILITARY,** toda una novedad.

MICROMACHINES V3



Una vez más los pequeños Micromachines vuelven a hacer su aparición, esta vez debutando en la consola de **Sony**. **Andrew Graham**, el creador de los primeros «micros» nos ha confesado que la forma de programar esta nueva versión ha sido totalmente diferente a la primera que realizó. **MICROMACHINES V3** incluye todas las características de sus anteriores hermanos pequeños, pero aprovechando toda la capacidad técnica de *PlayStation*. Los escenarios están totalmente renderizados, aparte de estar programados en 3D, lo que le da una mayor sensación de profundidad. La cocina, la sala de juegos, el parque, y así hasta 50, son algunos de los entornos en los que podremos disfrutar de unas apasionantes carreras con nuestros amigos.

Los vehículos son prácticamente los mismos que antes, lanchas, tanques de combate y helicópteros, aparte de de otros como *buggies* y coches de carreras. Para darle aún más emoción y diversión a la partida, **MICROMACHINES V3** incorpora la ya conocida opción de cuatro jugadores simultáneos, todo un toque diferenciador con respecto a otros juegos del mismo género.

En próximos números os adelantaremos aún más información y detalles del que va a a ser uno de los juegos más divertidos y apasionantes para *PlayStation* y que pronto saldrá a la calle.

ASIKITANGA

Para esta version se han creado mas de 50 circuitos, en los que podras pasar tardes y noches inolvidables con tus amigotes y el calabacin con gafas, De Lucar.





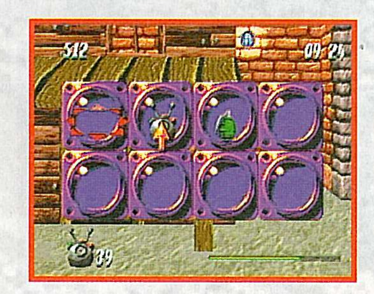


Aunque aún no está terminado, promete ser un auténtico juegazo.

Las rutinas del agua y el efecto 3D son una verdadera gozada para los ojos.







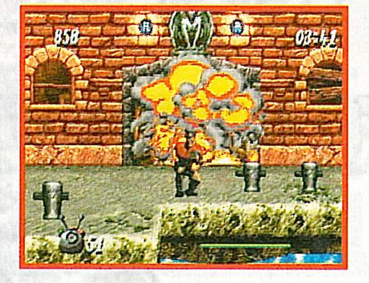


Cada uno de sus escenarios guarda escondidos pasadizos a otros niveles.



Los barriles guardan todo tipo de armas.



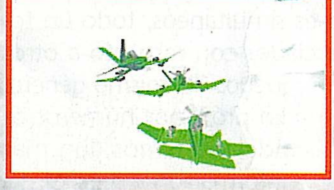




AGENT AMSTRONG



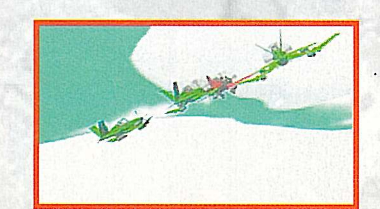


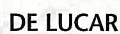




AGENT AMSTRONG, un juego de la compañía **Virgin** que llega sin hacer apenas ruido y aún no está terminado, promete ser uno de los títulos más divertidos y alucinantes de la temporada. Para que podáis haceros una pequeña idea, tiene un aire al juego JOHNNY BAZOOKATONE, pero con la diferencia de que aquí la acción se desarrolla en multiples planos de un espacio en 3D. Esta peculiar estructura convierte sus decorados en un alucinante universo repleto de secretos y sorpresas donde no faltarán unas cuantas decenas de bien pertrechados enemigos. El diseño de los protagonistas tiene un gran parecido con los de MARKO´S MAGIC FOOTBALL, tanto que no nos extrañaría que ambos juegos compartieran los mismos programadores. A la simpatía y excelente animación de los personajes renderizados hay que añadir una increíble intro, una sabia utilización del *zoom*, de las 3D y la sensacional ambientación sonora.

DE LUCAR

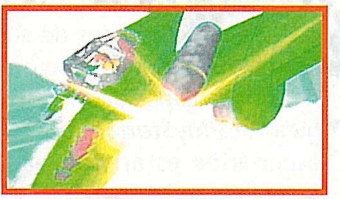


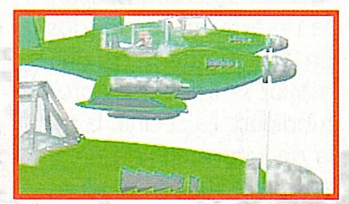














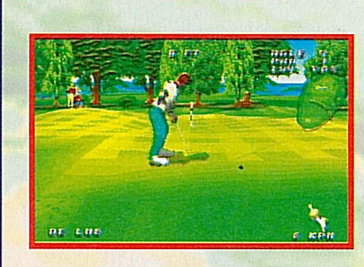


Ponte a los mandos de un Fórmula 1 y siente el poder de PlayStation consiguiendo uno de estos magníficos 5
lotes. Psygnosis y PlayStation te dan la oportunidad de ganar un lote completo de una PlayStation y el
espectacular juego F-1. Para conseguirlo, sólo tienes que mandar el cupón relleno con tus datos, y las
correspondientes respuestas antes del 15 de Septiembre a: SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid,
5
CONCURSO F - 1
1.- ¿En cuántos idiomas aparecerá el F-1?
2.- ¿Qué modos de juego puedes encontrar en F-1?
3.- ¿A qué pilotos pertenecen estos cascos?
Nombre
Apellidos
Dirección
Población
Provincia
C. P.
Teléfono
Edad
Respuesta 1
Respuesta 2
Respuesta 3
PlayStation









VIRTUAL GOLF es uno de los más jugables y espectaculares juegos de golf que han pasado por PlayStation.

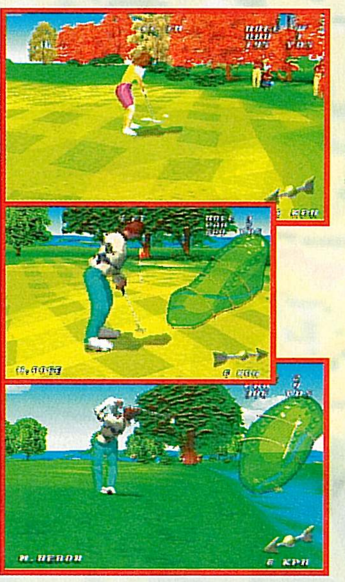
Hasta la fecha, todos pensábamos que los simuladores de golf tenían un público bastante reducido. Pero si prestamos atención a la cantidad de compañías que se han lanzado a la arena, parece obligatorio un nuevo y profundo análisis de los gustos de los usuarios de consolas. *PlayStation*, por ejemplo, ya cuenta con títulos como WORLD CUP GOLF de **U.S. Gold**, PGA 96 de **Electronic Arts**, OPEN GOLF de **Konami** y desde ahora habrá que sumar uno más con este **VIRTUAL GOLF** de **Core Designs**. Tras un primer vistazo y unas cuantas partidas, podemos decir que **VIRTUAL GOLF** atesora una gran calidad, tanto gráfica como técnica, y lo que es más importante, una fantástica jugabilidad. Escenarios tremendamente realistas y con gran colorido, personajes renderizados y bien animados, un sistema de controles claro y sencillo, y un nivel de juego exigente (pero asequible con la práctica), son sus principales virtudes. Además de estos apartados fundamentales, **VIRTUAL GOLF** cuenta con gran variedad de opciones, varios recorridos, diversos modos de juego y la clásica opción para varios jugadores simultáneos. Si a esto añadimos un menú de opciones generoso, unos efectos especiales impecables y un público entregado, estaréis de acuerdo con nosotros en que se trata de un simulador bastante completo y uno de los aspirantes más serios al trono de programas de golf.

DE LUCAR

VIRTUAL GOLF







RECORRIDOS



JUGADORES













MENU



TARJETA

OPEN GOLF













La gran cantidad de cámaras incluidas nos permite observar a nuestro jugador desde las más variadas posiciones y vistas.

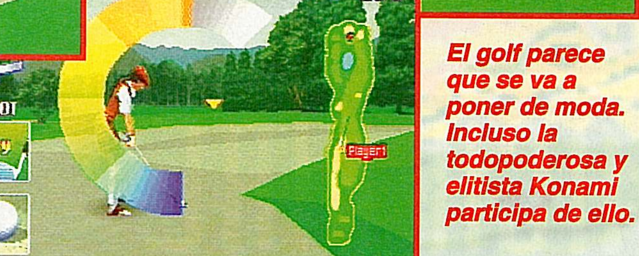


Konami, después de hacer sus pinitos en fútbol, baloncesto y en las distintas pruebas que completan el olímpico INTERNATIONAL TRACK & FIELD, vuelve a apostar por el género deportivo en los 32 *bits*. En esta ocasión llega el turno al golf, en lo que constituye su regreso a esta disciplina después de un lejano en el tiempo cartucho para *NES*. A pesar de ser el quinto simulador de golf para *PlayStation*, **KONAMI OPEN GOLF** es el primero que da un avance de lo que pueden dar de sí estos programas en la consola de **Sony**. Una vez más la base gráfica del compacto es cien por cien poligonal, utilizando múltiples perspectivas para seguir el juego. La posibilidad de utilizar diferentes sistemas para controlar los golpes permite adaptar la dificultad a las preferencias de cada usuario. La combinación entre jugabilidad y espectáculo visual permiten predecir que el resultado final de este nuevo lanzamiento no desvía la magnífica trayectoria de la compañía nipona en el terreno deportivo.

JAVIER ITURRIOZ







El golf parece que se va a poner de moda. Incluso la todopoderosa y elitista Konami participa de ello.

OPCIONES



HOYOS



JUGADORES







MENU

REPETICION











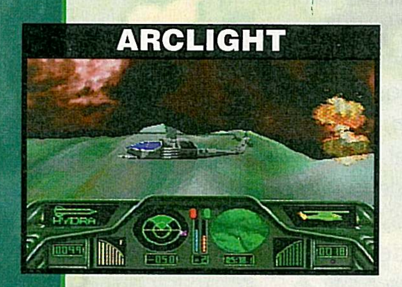
De los creadores del excepcional APACHE para *PC*, y de la mano de la británica **Virgin**, nos llega **BLACK FIRE**, un excepcional simulador de vuelo cuyas innovadoras técnicas 3D permitirán la generación de unos escenarios tan reales como espectaculares. Aún así, sus programadores han preferido cambiar la complejidad de los clásicos simuladores por un sistema mucho más arcade, algo que no será del agrado de los puristas del género (un poco abandonados en los sistemas de 32 *bits*), pero sí del resto de los usuarios, a los que la diversión fácil y rápida les agradará sin duda mucho más.

J.C.MAYERICK



BLACK FIRE

SEGA SATURN

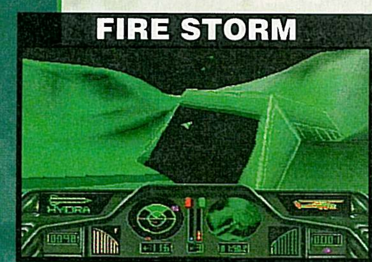

ARCLIGHT



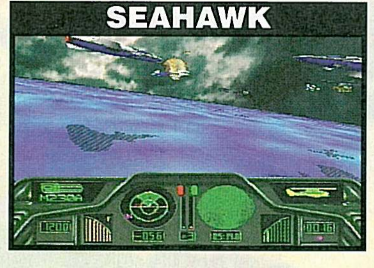
BRIEFING





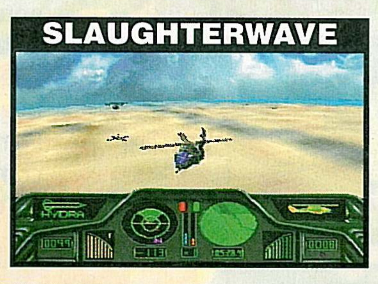

FIRE STORM


R. OF ENGAGEMENT


SEAHAWK


SHADOWFIRE


SILENT FALL


SLAUGHTERWAVE


URGENT FURY


RECIPROCITY



GHEN WAR

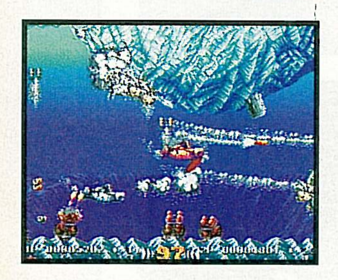
Un ambiente futurista y un entorno 3D bastante logrado es lo que **GHEN WAR** de **Virgin** nos ofrecerá en las próximas fechas. A falta de pequeños detalles que añadir a la versión *beta* que obra en nuestro poder, podemos decir que **GHEN WAR** contará, ante todo, con una espectacular *intro*, mitad ordenador, mitad imágenes reales, cuya longitud es más que considerable. Gráficamente el juego promete bastante, como podéis comprobar por las pantallas que aparecen en esta página, aunque destacará especialmente la magnitud de los escenarios que visitaremos en cada una de las misiones a cumplir. Por último, mencionar el buen efecto que se le ha aplicado a la cabina de nuestro robot, que por medio de un gran *scroll* nos permitirá tener un campo de visión mucho mayor de una forma bastante sencilla. Prónto os hablaremos sobre este prometedor **GHEN WAR**.

J.C.MAYERICK

IN THE HUNT™

MAREA ROJA

Ya lo avisamos hace unos meses. IN THE HUNT era uno de los juegos del año y todavía no tenía distribuidor en Occidente. Por fortuna, THQ sí estaba al tanto de la gran calidad que atesoraba este sensacional shoot'em-up, y de la mano de Xing nos ofrece la conversión de este clásico de los recreativos de Irem.



La triste disolución de **Irem** puso punto final a una de las compañías de mayor prestigio de la década de los 80 y principio de los 90. Responsable de clásicos como R-TYPE o VIGILANTE, su desaparición hace aproximadamente dos años motivó que tanto los diferentes grupos de programación que la componían, así como las licencias de sus recreativas, pasaran a manos de terceras compañías. Así sucedió con los antiguos programadores del legendario R-TYPE, (los cuales, bajo el nombre de **Aicom Corp.**, engrosaron las filas de **SNK** para dar a luz al genial PULSTAR) y así ha pasado con **IN THE HUNT**, una de las últimas recreativas de **Irem**, fantásticamente versionada ahora para *Saturn* y *PlayStation* de la mano de **Xing Entertainment**.

Con unos gráficos sencillamante soberbios y la carga adictiva y la jugabilidad típica de una *coin-op*, **IN THE HUNT** traslada la mecánica de los matamarcianos de toda la vida a la profundidad de los mares, en cuyos abismos dos submarinos de combate van a entablar el combate naval más destructivo de la historia moderna. Barcos, aviones, heli-







巨砲潜水艦

© HAYAO MIYAZAKI

IREM: la leyenda

Ahora tristemente disuelta, en el haber de Irem se encuentran algunos de los títulos mas emblemáticos de la historia, VIGILANTE, R-TYPE, HAMMERIN´ HARRY o KUNG FU MASTER. Todo un plantel de inolvidables clásicos, símbolos de una generación.

スポンサーボム!!

そうだ!!
次は多砲塔
潜水カンの
映画だ
当るゼヨ

© HAYAO MIYAZAKI

URGENT COMMAND
FORCE YOUR WAY INTO THE D.A.S
BASE IMMEDIATELY AND DESTROY
THEIR SYSTEM BEFORE IT'S TOO
LATE

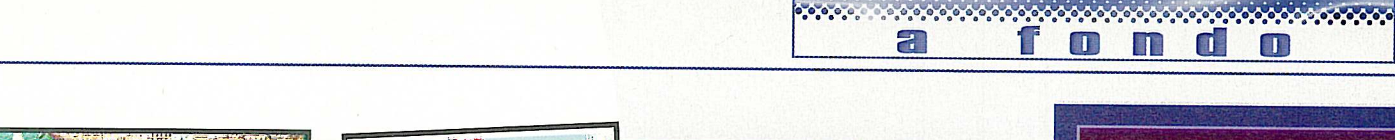
6822-KF



cópteros, casas, fábricas, destructores... nada se resiste a los torpedos de estas bestias del mar, capaces de volar en mil pedazos tanto una vía del tren (con Talgo incluido), como un pétreo y gigantesco habitante de la **Atlántida**. Con una clara influencia de los diseños del gran **Hayao Miyazaki**, desde el submarino protagonista hasta el último de los pesqueros que aparecen en el juego demuestra un grado de detalle gráfico increíble. Así mismo es sorprendente el hecho de que, por muchos *sprites* que aparezcan en pantalla, el juego jamás se ralentiza. Ni siquiera aparece la más mínima sombra de *flicker*. Asombroso. Y para colmo, todas estas excelencias gráficas son completadas con unos efectos sonoros de esos que exigen conectar la consola a la cadena de música, y una carga adictiva verdaderamente insana, de las que te atan frente a la tele durante días. Menudo juego, señores. Uno de los títulos clave del año.

NEMESIS





MODO VERSUS

El final del juego depara el duelo fraticida entre los dos submarinos protagonistas. Para acceder de otra manera a este peculiar modo *versus*, es necesario activar un truco especial en la pantalla de presentación. Más información en la sección de trucos.

© HAYAO MIYAZAKI



TH-Q	
XING ENTERTAINMENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	5
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 94
A pesar de la cantidad de sprites en pantalla, el juego no se ralentiza lo más mínimo. Destacar además el gran grado de detalle de naves y escenarios.

MUSICA — 91
Una banda sonora trepidante, adecuada para el infierno que nos espera en las oscuras aguas del Atlántico Norte. Conéctalo a la cadena de música.

SONIDO FX — 92
Sencillamente increíble. Empezando por las explosiones hasta llegar al estallido de los cristales de los edificios destruidos. Calidad por todas partes.

JUGABILIDAD — 93
La herencia de Irem se hace aún más patente en las grandes dosis de jugabilidad de que goza el juego. Adictivo, jugable, emocionante y divertido al 100%.

GLOBAL — 93
Hace algunos meses, en estas mismas páginas, elevábamos una plegaria al cielo porque este juego fuera distribuido en Europa. Así ha sido y con ello, los usuarios de PlayStation y Saturn pueden disfrutar al fin de uno de los mejores shoot'em-up de la historia. Una completa maravilla de jugabilidad y colosales gráficos.

+ Es tan bueno, que por unos momentos creerás estar jugando con una máquina recreativa.
– ¿A qué esperan para convertir otras máquinas de Irem, como R-TYPE LEO o HAMMERIN' HARRY?

6822-KF



Los atletas españoles ya están en Atlanta con la sana intención de repetir los éxitos y metales logrados en las Olimpiadas del 92. Si eres usuario de Saturn y no quieres ser un espectador más, corre a por ATHLETE KINGS.

Echando la vista atrás y viendo la enorme tradición que han tenido las **Olimpiadas** en el mundo del videojuego, parecía completamente ilógico que los 32 *bits* se quedaran al margen del mayor acontecimiento deportivo de todos los tiempos. En el caso de ***Saturn***, y al contrario que en otros soportes, se ha optado por la fórmula más sencilla de todas, es decir, la conversión casi exacta de un programa suyo que tuvo gran éxito en recreativas. Aquel juego conocido en los salones como DEC-ATHLETE, ha sido rebautizado en esta versión para ***Saturn*** con el nombre de **ATHLETE KINGS**, y esa es la única gran diferencia entre ambos títulos, que por compartir, comparten hasta la misma placa ***STV***. Lo primero que llama la atención en **ATHLETE KINGS** es la extraordinaria calidad de sus gráficos. Una acertada y espectacular elección de perspectivas y unos perfectos movimientos de cámara re-



saltan, en todo su esplendor, la belleza del estadio, su entorno y toda la plasticidad de la impresionante animación de los personajes. Por si esto no fuera suficiente para dejarnos pegados al televisor, todo lo que aparece en pantalla está en alta resolución. El resultado es, sencillamente, magnífico y todo hace pensar en la mano mágica y ya legendaria de **AM2**.

Si hablamos de jugabilidad, **ATHLETE KINGS** posee casi todos los ingredientes necesarios para entusiasmar a los aficionados a este género. Como toda recreativa que se precie, se trata de un programa emocionante, sencillo de dominar, con diez pruebas, varios modos de juego, tres ni-





400 METROS

DISCO

veles de dificultad y, sobre todo, un verdadero espectáculo. El único reproche en este apartado de jugabilidad es que sólo pueden competir dos jugadores de un modo simultáneo, y este juego sería el típico programa al que cuatro le vendrían de perlas. Resumiendo, **ATHLETE KINGS** de **Sega** se convierte en la mejor opción olímpica a la que podrán optar en esta temporada los usuarios de **Saturn**. Su único competidor, OLYMPIC GAMES, sólo puede ofreceros más pruebas, pero en todo lo demás está a años luz de este excelente juego deportivo.

DE LUCAR

SALTO DE ALTURA





10 PLAYSTATION

1 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom
El título estrella de Capcom no pierde la compostura y se afirma en el primer puesto dentro del catálogo para PlayStation.

2 RIDGE RACER REVOLUTION =
Conducción ◆ Namco

3 INT. TRACK & FIELD ↑
Deportivo ◆ Konami

4 ADIDAS POWER SOCCER =
Deportivo ◆ Psygnosis

5 STREET FIGHTER ALPHA ↑
Beat'em-up ◆ Capcom

6 ALIEN TRILOGY ↓
Shoot'em-up ◆ Acclaim

7 TOTAL NBA'96 ↓
Deportivo ◆ Sony

8 NAMCO MUSEUM VOL. 1 NOVEDAD
Colección ◆ Namco

9 IN THE HUNT NOVEDAD
Shoot'em up ◆ THQ

10 SKELETON WARRIORS NOVEDAD
Plataformas ◆ Virgin

10 SATURN

1 PANZER DRAGOON ZWEI =
Shoot'em-up ◆ Sega
PANZER DRAGOON continúa imparable. Ningún juego le hace sombra a esta joya que un mes más se confirma como la estrella de Saturn.

2 GUARDIAN HEROES =
Beat'em-up ◆ Sega

3 ATHLETE KINGS NOVEDAD
Deportivo ◆ Sega

4 SEGA RALLY =

LA REVOLUCION



SUPER MARIO 64 ◆ NINTENDO 64

EL MAS ESPERADO



PENNY RACERS ◆ PLAYSTATION.

EL MAS PROMETEDOR



DIE HARD TRILOGY ◆ PLAYSTATION

5 GAME BOY

1 KIRBY'S BLOCKBALL =
Arcade ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND =
Plataformas ◆ Nintendo

3 BATTLE ARENA TOSHINDEN =
Beat'em-up ◆ Takara

4 DRAGON HEART NOVEDAD
Aventura ◆ Acclaim

5 TINTIN EN EL TIBET =
Plataformas ◆ Infogrames

5 GAME GEAR

1 ARENA =
Shoot'em-up ◆ Sega

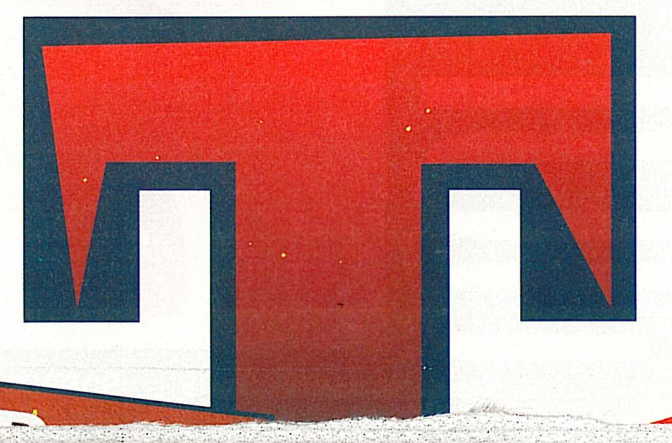
2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

3 JOHN MADDEN 96 =
Deportivo ◆ Electronic Arts

4 BATMAN FOREVER ↑
Beat'em-up ◆ Acclaim

5 TAIL'S ADVENTURES ↓
Plataformas ◆ Sega

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Conducción ◆ Sega

5 THE NEED FOR SPEED — NOVEDAD
Conducción ◆ Electronic Arts

6 VIRTUA FIGHTER 2 — ↓
Beat´em-up ◆ Sega

7 SHINNING WISDOM — NOVEDAD
RPG ◆ Sega

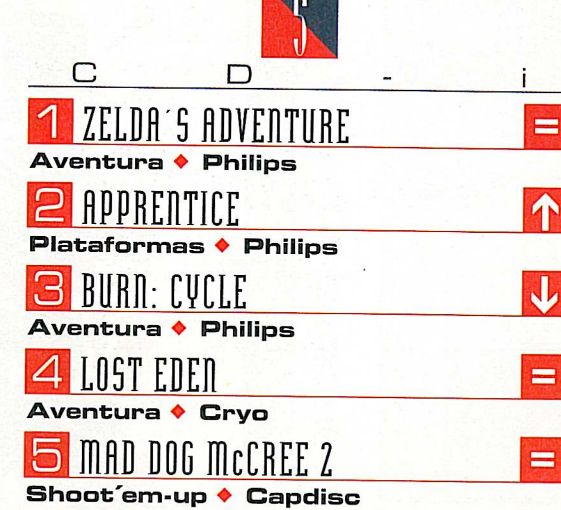
8 WIPEOUT — ↓
Conducción ◆ Psygnosis

9 TOSHINDEN REMIX — ↓
Beat´em-up ◆ Takara

10 IN THE HUNT — NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ THQ



SUPER JUEGOS TOP 10



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND — =
Plataformas ◆ Nintendo
Yoshi y el pequeño Mario siguen dominando una lista que presenta una inquietante ausencia de novedades, algo típico del periodo estival.

2 DK COUNTRY 2 — =
Plataformas ◆ Nintendo

3 SECRET OF EVERMORE — =
Action-RPG ◆ Square

4 I.S.SOCCER DeLUXE — ↑
Deportivo ◆ Konami

5 BREATH OF FIRE 2 — =
RPG ◆ Capcom

6 KILLER INSTINCT — ↓
Beat´em-up ◆ Nintendo

7 TOY STORY — =
Arcade ◆ Disney Interactive

8 KIRBY´S DREAM COURSE — =
Arcade ◆ Nintendo

9 NBA GIVE´N GO — =
Deportivo ◆ Konami

10 MAUI MALLARD — =
Plataformas ◆ Disney Interactive

10 MEGA DRIVE

1 TOY STORY — =
Arcade ◆ Disney I.
El valiente Woody continúa encabezando la lista de los 32 bits de Sega que, como la de SNES, destaca por la carencia total de novedades.

2 LIGHT CRUSADER — ↑
Action-RPG ◆ Sega

3 COMIX ZONE — =
Beat´em-up ◆ Sega

4 MAUI MALLARD — ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

5 MICROMACHINES´96 — =
Conducción ◆ Codemasters

6 VECTORMAN — =
Shoot´em-up ◆ Sega

7 SOLEIL — ↑
Action-RPG ◆ Sega

8 MORTAL KOMBAT 3 — ↓
Beat´em-up ◆ Williams

9 SUPER SKIDMARKS — =
Conducción ◆ Acid Software

10 TINTIN EN EL TIBET — =
Plataformas ◆ Infogrames

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS ´95 — =
Beat´em-up ◆ SNK

2 PULSTAR — =
Shoot´em-up ◆ SNK

3 METAL SLUG — NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

4 FATAL FURY REAL BOUT — =
Beat´em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 — =
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

1 ZELDA´S ADVENTURE — =
Aventura ◆ Philips

2 APPRENTICE — ↑
Plataformas ◆ Philips

3 BURN: CYCLE — ↓
Aventura ◆ Philips

4 LOST EDEN — =
Aventura ◆ Cryo

5 MAD DOG McCREE 2 — =
Shoot´em-up ◆ Capdisc

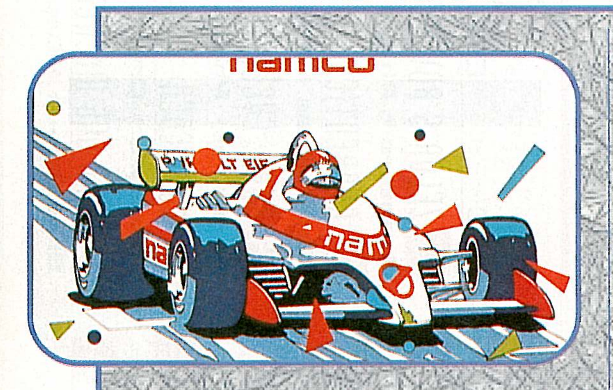


¡Aquellos años!

Pese a que por tierras niponas disfrutan ya de la tercera entrega de esta serie de recopilaciones realizadas por Namco, debemos sentirnos contentos ante la comercialización de un título cuya aparición en España se nos antojaba muy difícil. Un *pack* que gustará a los más veteranos.

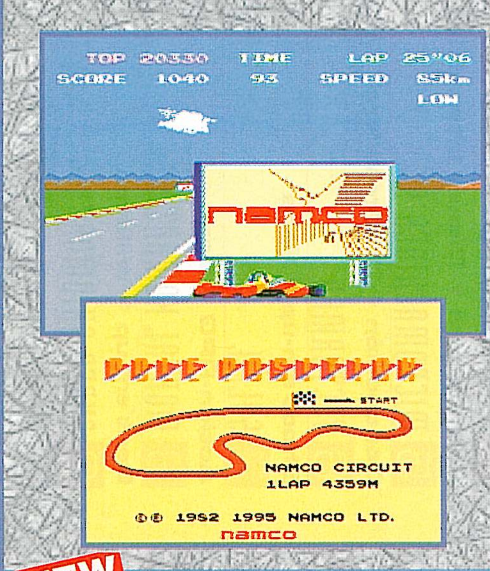


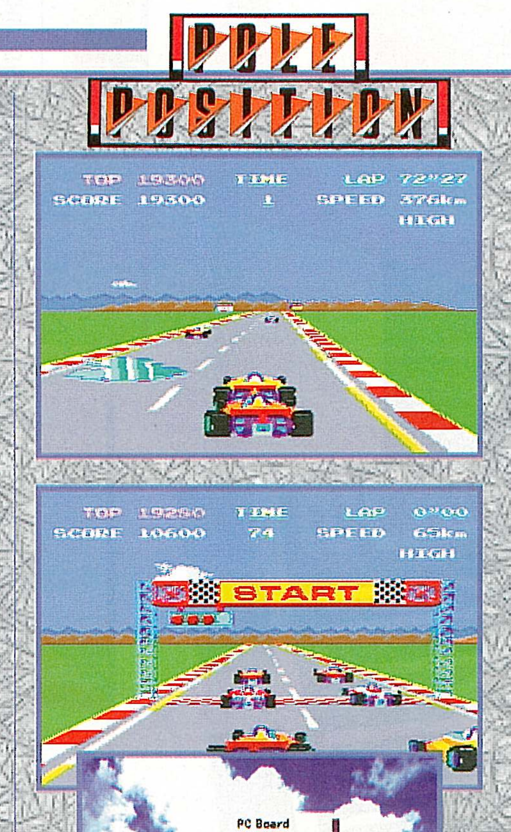
POLE POSITION



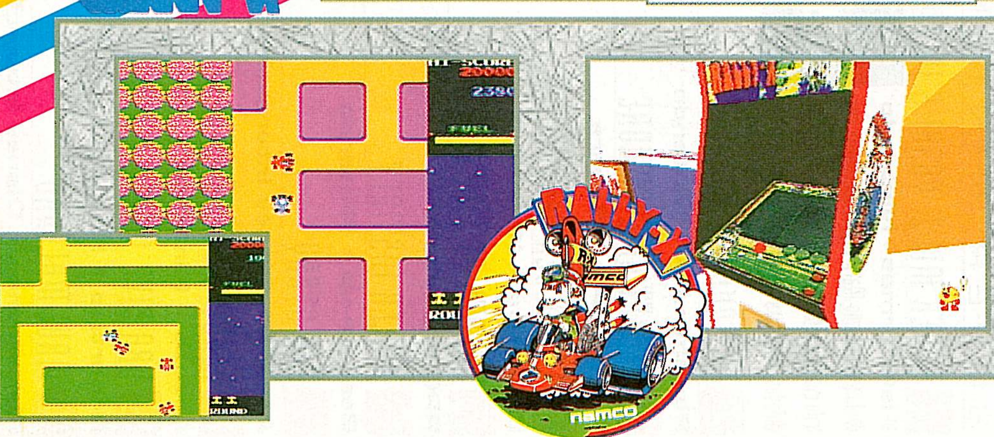


POLE POSTION fue la coin-op que dio la mayor vuelta de tuerca a la programación de aquellos días. Ningún juego contaba con una perspectiva semejante en la que los resultados fuesen tan reales, ya que aunque os parezca mentira, **POLE POSITION** hacia gala de un muy buen *scaling*. Tan solo contaba con un circuito, aunque su enorme jugabilidad y el portentoso girar de nuestro volante (muchos lo recordarán) suplían estas carencias. Por último decir que podremos jugar con el pad analógico de **Namco** (NEGCON-PAD) y que en la tercera recopilación aparecerá **POLE POSITION II.**





NEW RALLY-X — ENE/FEB-1981 — RALLY-X



Sencillos pero muy jugables. Sin duda el estereotipo de coin-op que por aquellos años nos ofrecían las compañías. Las diferencias entre **RALLY X** y **NEW RALLY X** son mínimas, manteniendo ambos el clásico desarrollo del juego, en el que debíamos librarnos a toda costa de nuestros pesados perseguidores.

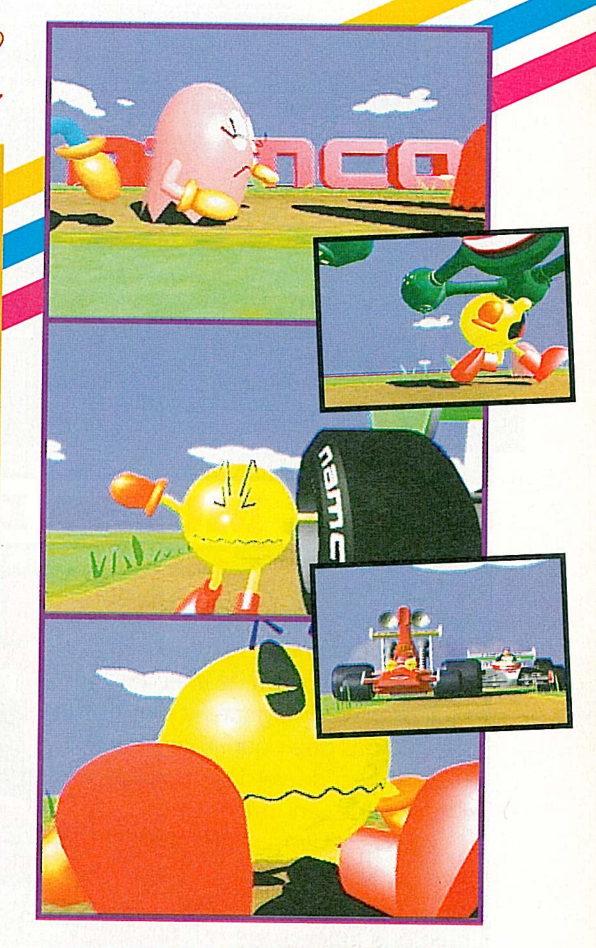


Galaga

SEP-1981



Uno de los primeros *Shoot'em-up* que aun hoy en día mantiene toda su esencia intacta. Como todas las versiones que se han realizado para esta serie de *packs*, la emulación *hardware* que se ha realizado de las placas de las *coin-op* original ha permitido recrear con total exactitud tanto gráficos como sonidos, lo que sin duda agradecerán los puristas. Uno de los aspectos destacables reside en la posibilidad de seleccionar pantalla vertical u horizontal, logrando así una semejanza aun mayor con la *coin-op* original. Poco más se puede decir, tan solo que disfrutaréis como auténticos enanos con lo que es todo un clásico.

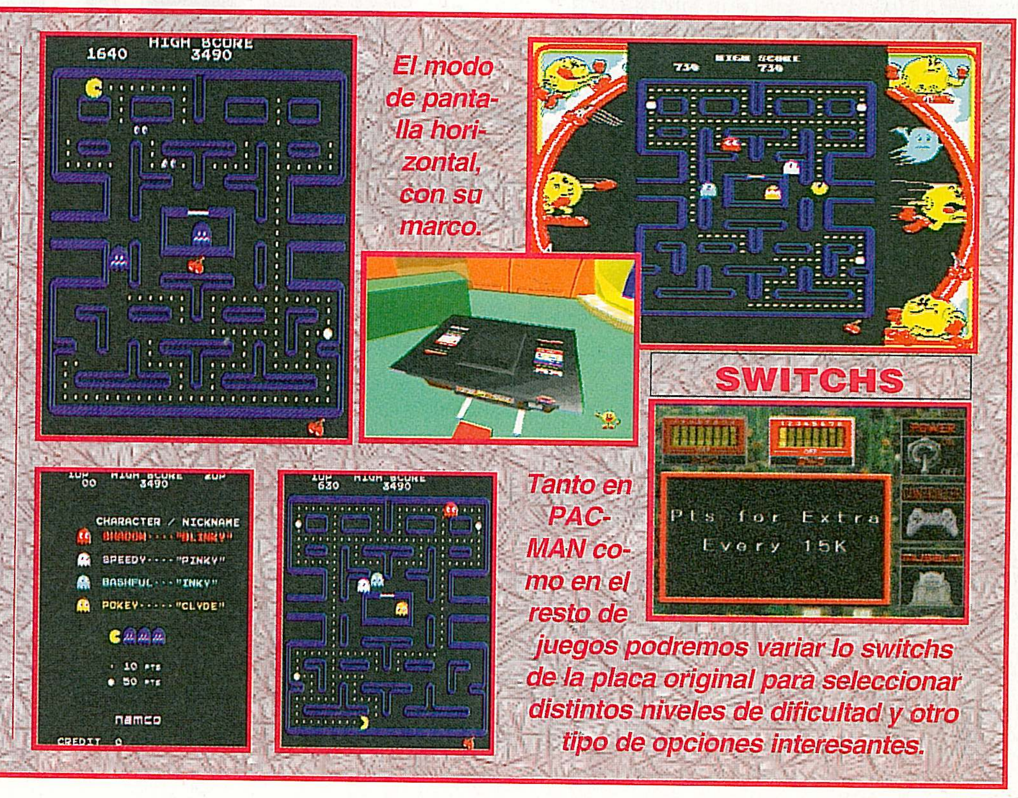




PAC-MAN

JUL-1980

Quien no haya jugado alguna vez con el clásico **PAC-MAN** de **Namco** es que no es de este mundo. El inolvidable comecocos que **Atari** hiciera famoso es recreado en esta versión tal y como era, sin ningún tipo de extras que le quiten la magia que posee. Tan solo se nos incluirá un poco logrado marco de pantalla en el modo de visualización horizontal, aunque si queremos disfrutar como debe ser tendremos que optar por la pantalla vertical (eso sí, cuidado con girar el televisor). Solo un pero: que no se hayan incluido alguno de los clónicos que se hicieron de **PAC-MAN**, como el clásico **MS PAC-MAN**. Una auténtica maravilla que no debéis dejar escapar de ninguna de las maneras.



El modo de pantalla horizontal, con su marco.

Tanto en PAC-MAN como en el resto de juegos podremos variar lo switchs de la placa original para seleccionar distintos niveles de dificultad y otro tipo de opciones interesantes.







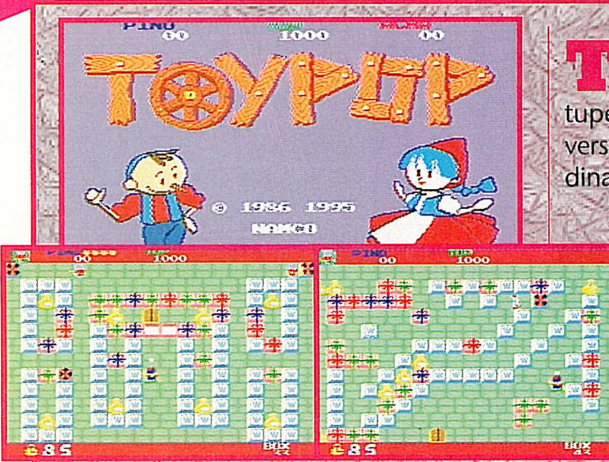
NOV-1981

Es el más flojo de todos los títulos que este CD recoge, y no por nada en especial, sino porque el juego era simplemente así. Contaba con un *scroll* en todas direcciones y unos *sprites* más o menos sofisticados, pero el vacío existente en la pantalla y su escaso atractivo como *shoot'em-up* le hacían poco recomendable. Aún así cosechó cierto éxito.

EL MUSEO DE NAMCO

El interior del museo "virtual" al que seremos invitados gratuitamente, nos permitirá conocer todo tipo de anécdotas, diagramas, imágenes y demás chorradas que podríamos ver en un museo de verdad. El recinto se divide en un Hall (con recepcionista incluido), una sala para cada *coin-op* que aparece en la recopilación y, quizás lo más interesante, una sala repleta de datos sobre la propia **Namco**, lugar en el que podremos consultar, desde todos los títulos que ésta ha creado, hasta distintos ejemplares de la revista oficial de la compañía.





ABR-1986

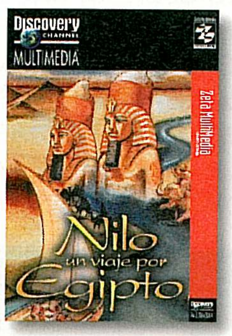
Tras sus cuidados y coloristas gráficos se escondía un estupendo juego en el que la diversión alcanzaba cotas extraordinarias. Choca un poco con el resto de títulos del *pack*, algo lógico si tenemos en cuenta que **TOYPOP** fue programado en 1986, mucho tiempo después que el resto de títulos. Adictivo, jugable y repleto de divertidísimos niveles.



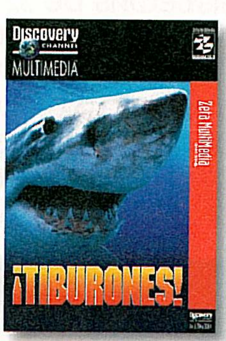
J. C. MAYERICK

Marie Curie lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia





WINDOWS



WINDOWS

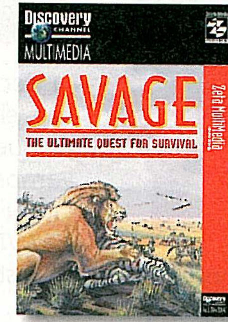


WINDOWS / MAC

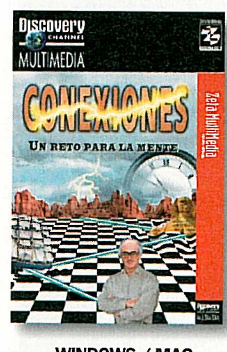


WINDOWS





WINDOWS



WINDOWS / MAC





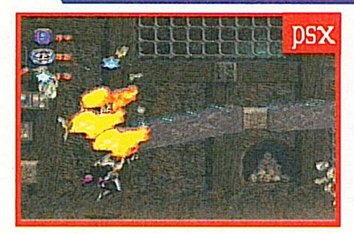


Para descubrir, conocer, aprender... ¡¡ y divertirse !!



y Tiendas El Corte Inglés

CRYSTAL MINE



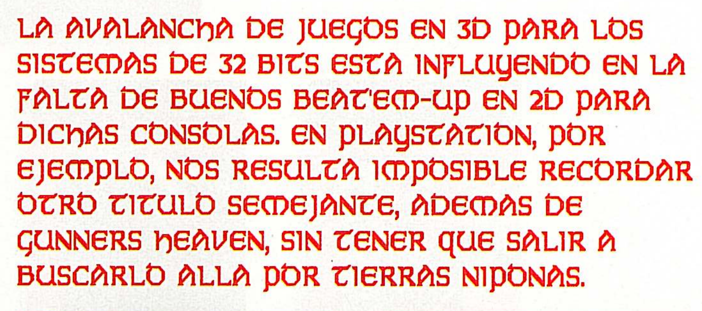


URSA









LA AVALANCHA DE JUEGOS EN 3D PARA LOS SISTEMAS DE 32 BITS ESTÁ INFLUYENDO EN LA FALTA DE BUENOS BEAT'EM-UP EN 2D PARA DICHAS CONSOLAS. EN PLAYSTATION, POR EJEMPLO, NOS RESULTA IMPOSIBLE RECORDAR OTRO TÍTULO SEMEJANTE, ADEMÁS DE GUNNERS HEAVEN, SIN TENER QUE SALIR A BUSCARLO ALLÁ POR TIERRAS NIPONAS.







Y a decir verdad, el hecho de que incluyamos a GUNNERS HEAVEN se debe más a una cuestión de caridad que de lógica, ya que éste debería ser incluido más bien dentro del género de los *shoot'em-up*. En fin, por lo menos con la llegada de **SKELETON WARRIORS** podremos disfrutar con un auténtico *beat'em-up* de plataformas.

El caso es que el título que nos ocupa se basa en los mismísimos **SKELETON WARRIORS** de **Playmates**, unos muñecos de juguete bastante desagradables que por **América del Norte** han cosechado un cierto éxito. Lo más curioso de todo, sin embargo, es el hecho de que el juego haya sido programado por la misma **Playmates**, que además de ser una importante empresa juguetera, de vez en cuando se echa para adelante

MUDU











MOUNTAIN TOP





CRYSTAL CAVE





O, NADA





DAGGER





CERCA...LEJOS





DETERMINADAS FASES DEL JUEGO SE DESARROLLARAN EN DOS NIVELES DE PROFUNDIDAD DIFERENTES, A LOS QUE ACCEDEREMOS A TRAVES DE UNAS PLATAFORMAS MOVILES QUE NOS LLEVARAN DE UNO A OTRO.

y nos programa algún que otro juego tan bueno como éste. Hablando ya del juego en sí, decir que **SKELETON WARRIORS** nos recordará en cierto modo a la clásica saga CASTLEVANIA de **Konami**, no tanto por el desarrollo del juego en sí, sino por el ambiente con que se le ha dotado a cada uno de los diecisiete niveles que atravesaremos. Además de éstos, deberemos hacer frente también a cuatro fases de *bonus* cuyo desarrollo varía completamente con respecto a los niveles de plataformas. Iremos a bordo de una moto con la que nos moveremos por un entorno completamente 3D, aunque con ciertas limitaciones de desplazamiento. De cualquier forma, y pese a ser básicamente un títpico *beat'em-up* de plataformas, el *scroll* de pantalla se ha visto mejorado con la utilización de gráficos 3D en algunos elementos del juego. Aunque principalmen-





NIVELES DE BONUS





CADA MUNDO QUE RECORRAMOS CONTARA CON SU PROPIO NIVEL DE BONUS, UNA CURIOSA FASE DE CONDUCCION EN LA QUE DEBEREMOS DESTRUIR EL MAYOR NUMERO DE ENEMIGOS POSIBLES.

ARACULAN TEMPLE





DEEPER TEMPLE





ARACULA





SIMIANIA





GORGON AIRSHIP





SHRIEK





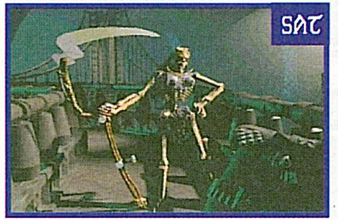


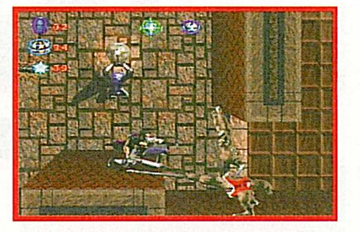


CINEMAS ENEMIGOS









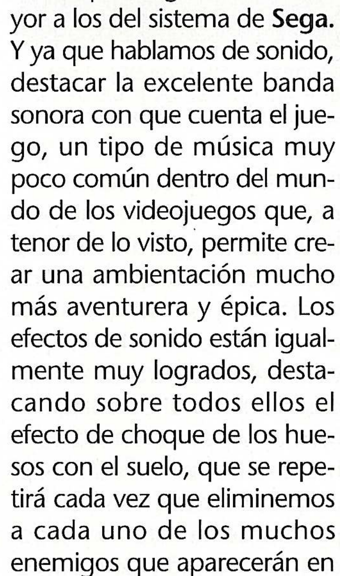






te estos efectos se aplicarán sobre el suelo, en determinados niveles el decorado estará compuesto totalmente por polígonos, a excepción, claro está, del fondo de pantalla. Tanto a nivel gráfico como de audio, **SKELETON WARRIORS** no varía prácticamente entre las versiones para ***Saturn*** y ***PlayStation***, aunque cabe reconocer que esta última cuenta con un tamaño de los *sprites* ligeramente mayor a los del sistema de **Sega.** Y ya que hablamos de sonido, destacar la excelente banda sonora con que cuenta el juego, un tipo de música muy poco común dentro del mundo de los videojuegos que, a tenor de lo visto, permite crear una ambientación mucho más aventurera y épica. Los efectos de sonido están igualmente muy logrados, destacando sobre todos ellos el efecto de choque de los huesos con el suelo, que se repetirá cada vez que eliminemos a cada uno de los muchos enemigos que aparecerán en nuestro camino. Nos gustaría destacar que la práctica tota-









LUMINICITY





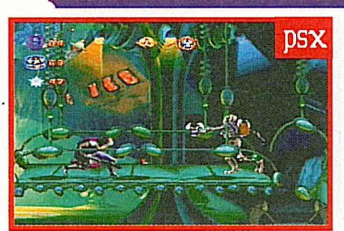


DARKCITY





BARON'S MANOR



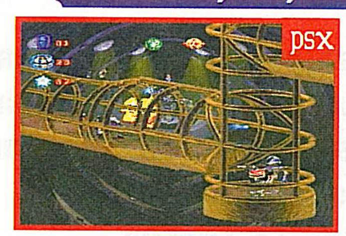








GORGON TUNNELS









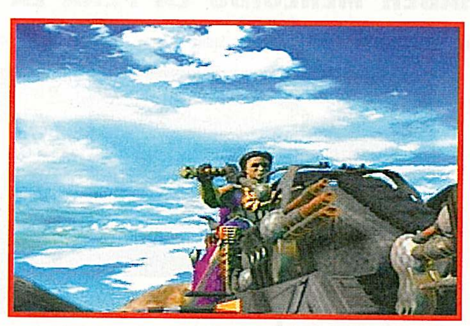




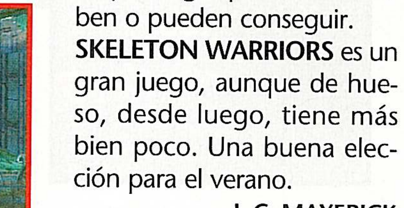




SKELETON WARRIORS conjuga a la perfección el clásico desarrollo de los beat'em-up con las nuevas posibilidades gráficas de Saturn y PlayStation.








lidad de los *sprites* y decorados son digitalizaciones de gráficos renderizados, una técnica que puso de moda en su día el clásico DONKEY KONG COUNTRY de **Rare.** Los resultados conseguidos son francamente buenos, destacando las animaciones del protagonista, que pese a contar con decenas de fotogramas para cada uno de sus movimientos, sigue respondiendo a la perfección a nuestro *pad*, algo que no todos saben o pueden conseguir. **SKELETON WARRIORS** es un gran juego, aunque de hueso, desde luego, tiene más bien poco. Una buena elección para el verano.

J. C. MAYERICK

THE FINAL ENCOUNTER







VIRGIN

PLAYMATES

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	17 + 6 DE BONUS
CONTINUACIONES	VARIABLE
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Además de contar con estupendos efectos 3D, los gráficos renderizados se integran perfectamente en los preciosistas decorados de SKELETON WARRIORS.



MUSICA

Muy buenas y pegadizas, con un toque épico muy logrado. Sólo habría faltado que las hubiesen grabado con un orquesta de verdad, en plan película.



SONIDO FX

Bien en general, aunque el sonido de los huesos al reventar a nuestros enemigos es de lo mejorcito que hemos escuchado en PlayStation y Saturn.



JUGABILIDAD

El buen control sobre el protagonista no quita para que el juego sea demasiado fácil de finalizar. No habría estado mal, incluso, algún que otro nivel más.



88 GLOBAL

SKELETON WARRIOS es un estupendo juego al que unos pequeños retoques le habría supuesto conseguir un éxito total. Pese a estar técnicamente muy logrado, a este juego le haría falta un poco más de jugabilidad en forma de dificultad. Pero como dice nuestro titular: SKELETON WARRIORS, de hueso nada.

+ Gráficos, sonido y, sobre todo, las excepcionales melodías que ambientan cada nivel del juego.

− Por enésima vez lo repetimos: un poquitín más de jugabilidad no le habría hecho nada de daño.



TRAFICO DE RUEDAS

POR FIN TENEMOS EN LAS TIENDAS AL QUE SE PUEDE CONSIDERAR COMO AL LIDER INDISCUTIBLE DE LOS SIMULADORES DE CONDUCCION CON TRAFICO REAL. A PESAR DE SALIR UNOS MESES DESPUÉS QUE EN PSX, LAS MEJORAS INCLUIDAS SON LO SUFICIENTEMENTE BUENAS COMO PARA HABER MERECIDO LA PENA LA ESPERA.

Cuando un juego es tan conocido como éste, la verdad es que lo más útil es escribir lo menos posible y dejar que las pantallas ocupen la parte principal de la *review*. Así que voy a dejarme de explicar lo que tanto yo en el comentario de *3DO*, como **De Lúcar** en el de *PlayStation*, os contamos hace unos cuantos números.

Si os acordáis, **De Lúcar** se quejaba de que la versión *PSX* había perdido el encanto de la entrega de *3DO*. Pues alegraos todos los usuarios de *Saturn* porque en esta ocasión gran parte de ese encanto se ha recuperado para los 32 *bits* de **Sega**. Sin llegar a la perfección de *3DO*, *Saturn* ha logrado que su juego se mueva con mucha mayor suavidad, que los coches estén mejor diseñados y, lo más importante, que el tráfico en contra (el máximo aliciente de este juego) sea más numeroso que en *PlayStation*. Sólo he notado una mayor brusquedad cuando un coche, después de un salto, aterriza

HEAD TO HEAD

EL UNICO OBJETIVO ES LLEGAR PRIMERO A LA META, PUEDES ELEGIR EL OPONENTE QUE DESEES E INCLUSO COMPETIR CONTRA TODOS LOS VEHICULOS. CADA CIRCUITO TIENE SU COCHE IDEAL.

TIME TRIAL

AQUI INTENTAREMOS RESTARLE LOS MAS SEGUNDOS QUE PODAMOS AL CRONO, Y DE ESTA FORMA PONER NUESTRO NOMBRE EN EL RANKING.

TORNAMENT

LA REGULARIDAD EN CADA UNA DE LAS PRUEBAS SERA LA BASE PARA ALCANZAR EL EXITO EN EL TORNEO. PUEDES CONTINUAR LA PARTIDA CON PASSWORDS.

MULTA/REPLAY



ESPECTACULO



UNA DE LAS MAYORES GOZADAS DEL JUEGO ES VER COMO NUESTRO VEHICULO VUELA POR LOS AIRES TRAS COLISIONAR CON ALGUN COCHE DE FRENTE. ESTO SI QUE ES ESPECTACULO.

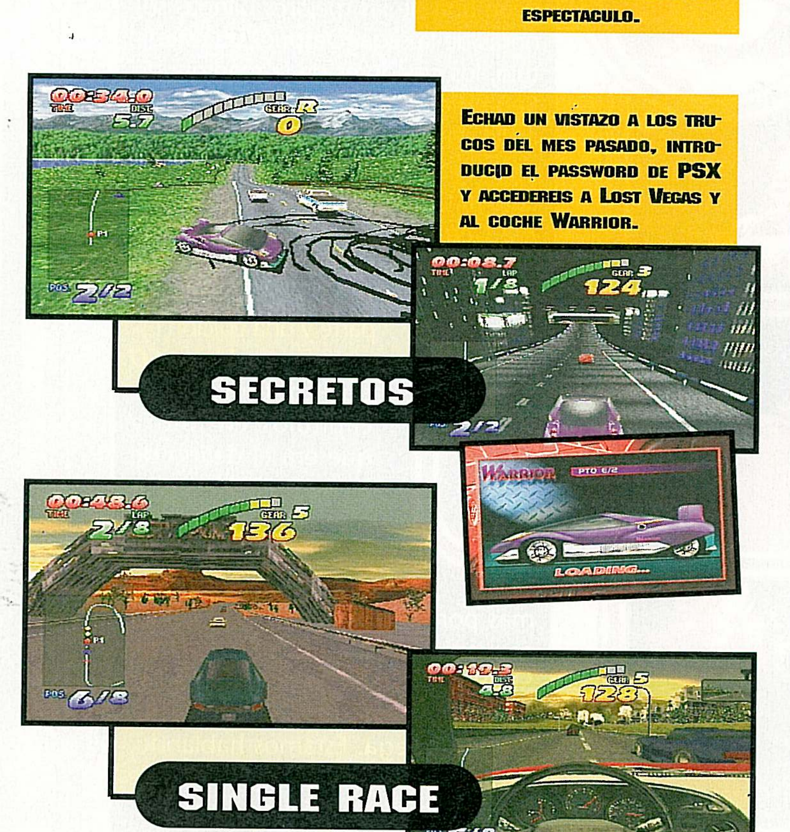
2 JUGADORES



AUNQUE NO SE HA CONTEMPLADO EL MODO LINK, A PANTALLA PARTIDA PODREMOS DISFRUTAR DE DUELOS REALMENTE SOBERBIOS Y LLENOS DE EMOCION.



SECRETOS



ECHAD UN VISTAZO A LOS TRUCOS DEL MES PASADO, INTRODUCID EL PASSWORD DE PSX Y ACCEDEREIS A LOST VEGAS Y AL COCHE WARRIOR.

SINGLE RACE

de nuevo en el asfalto. Por lo demás toda una gozada de juego, que os hará conducir unos coches de ensueño, y que os alejará del ritmo frenético de un arcade para adentraros en la magia de un simulador de tráfico real increíblemente realista y afortunadamente accidentado.

THE SCOPE



THE NEED FOR SPEED

©1995 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED

ELECTRONIC ARTS

PIONEER

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3 ACCIDENTES
FASES	4 MODOS DE JUEGO
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91
Se solucionan algunos errores, como los movimientos y el diseño de los coches y la suavidad en el entorno 3D.

MUSICA 85
Sin llegar a la calidad de ROAD RASH, el ritmo rockero es lo suficientemente variado como para no desconectarlo.

SONIDO FX 90
Aunque el rugido del motor no es lo contundente que debiera, los derrapes, accidentes y demás efectos son geniales.

JUGABILIDAD 92
Apetece más jugarlo que el de PSX. El movimiento de todo lo que aparece en pantalla es más suave y detallado.

GLOBAL 91
A pesar de salir unos meses más tarde, la entrega para Saturn ha sido mejorada en detalles que, si bien la mayoría no los apreciarán, sí que a la hora de jugar serán de agradecer. Mayor virtuosismo gráfico y más densidad en las carreteras (parece que también es verano en la consola) hacen que el juego se muestre más atractivo.

+ Apreciable mejora a nivel gráfico.

− No se puede jugar a dobles en modo link.



Un chico con muchas marchas

Después de docenas de arcades y espectaculares conversiones de recreativa, por fin los amantes de los RPG podrán disfrutar de sus juegos preferidos para **Saturn**. Aquí tenéis al primero de los grandes.

Aunque parezca lo contrario, la saga SHINING no es un invento del **Sonic Team**, sino que los responsables de ésta son nada menos que **Climax**, responsables del aclamado LANDSTALKER. El primer título fue la epopeya SHINING AND DARKNESS, un juego estilo DUNGEON MASTER que pasó desapercibido en nuestro país, y que contiene una de las mejores bandas sonoras de la saga. Después de este título, los creadores de la mascota de **Sega** dieron un giro radical al desarrollo de la saga, transformándolo en un juego de batallitas bastante parecido al CRYSTAL WARRIORS de ***Game Gear***. Había nacido SHINING FORCE. El éxito de la saga propició una segunda parte y una edición especial para ***Mega CD*** que contenía varios capítulos en uno y que era el delirio de los fans. Por fin el primer SHINING llega a los 32 *bits*, y sus autores han optado una vez más por cambiar el juego y lo han convertido en un *action-RPG* de lujo. **SHINING WISDOM** tiene bastantes puntos en común con otra gran creación de **Sega**. Estamos hablando, cómo no, de SOLEIL, cuyo estilo de juego encantó a miles de usuarios. Sin ningún nexo de unión con las an-

Royal Crypt

Después de perseguirlo por los jardines reales, el duende se adentra en la Cripta Real. Una trampa mortal a prueba de curiosos en la que podremos comprobar nuestra habilidad para mover piedras.

Night shift

La segunda noche de guardia ocurren unas cosas muy raras. Primero la niebla y después, mientras todos los habitantes del castillo caen dormidos, el duende secuestra a la princesa hipnotizada por sus poderes.

Hello, Princess Satera!
How are you doing tonight?

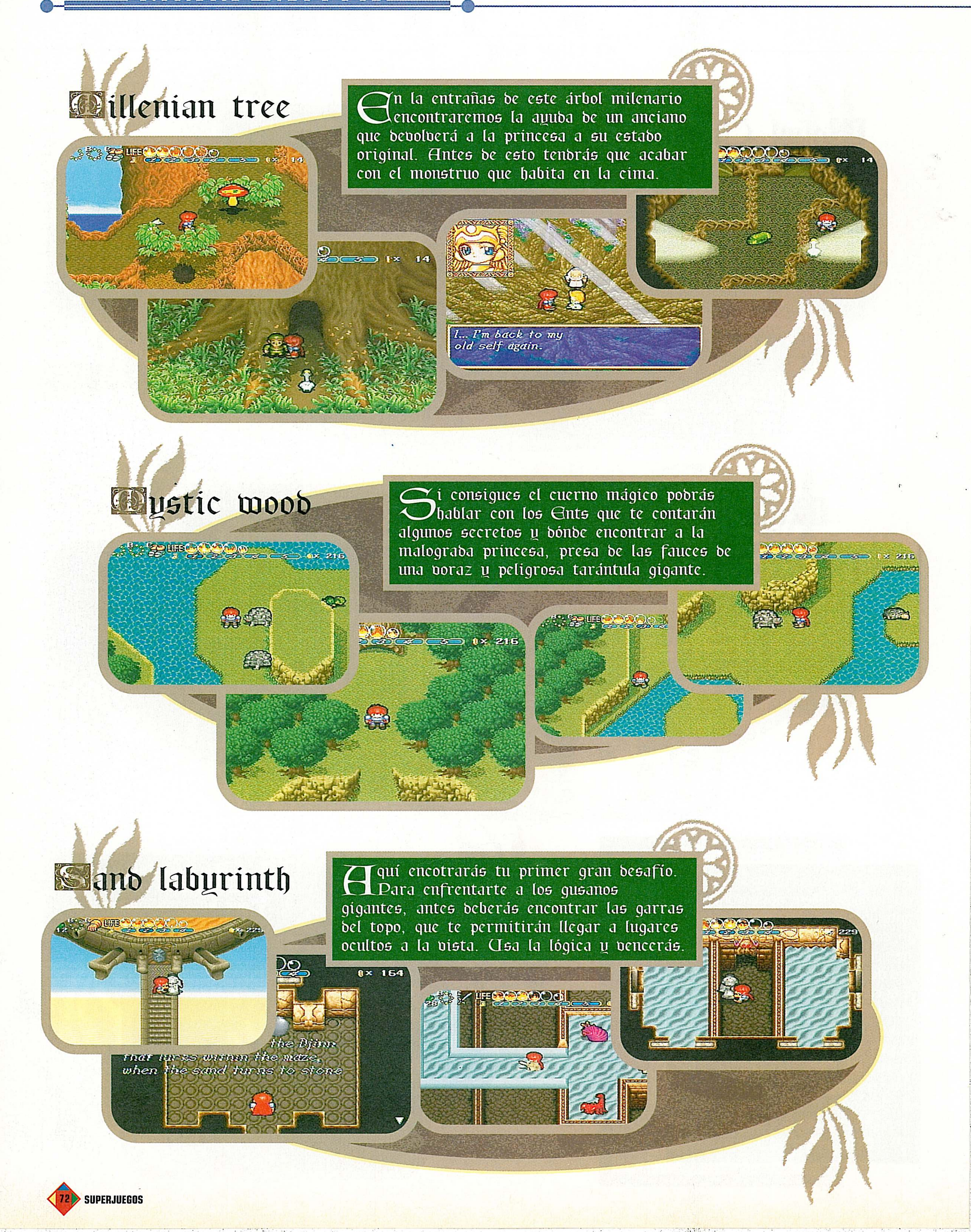
Ugh...
...Mmmm... ...No...

teriores partes en cuanto a trama argumental se refiere, nos encontramos ante un juego técnicamente correcto, con unos gráficos que, como viene siendo habitual en las producciones de 32 *bits*, han sido renderizados. Esta característica hace ganar en vistosidad al juego, aunque algunos efectos gráficos se han utilizado con desacierto en algunas situaciones. Los *sprites* ampliados, por ejemplo, dan una sensación de pobreza en bastantes ocasiones, y los decorados no son muy superiores a los juegos de 16 *bits*. Pero el verdadero tesoro de este

Creepy cavern

Esta siniestra caverna no es más que un paso subterráneo que nos llevará al otro lado de Odegan.





Millenian tree

En la entrañas de este árbol milenario encontraremos la ayuda de un anciano que devolverá a la princesa a su estado original. Antes de esto tendrás que acabar con el monstruo que habita en la cima.

Mystic wood

Si consigues el cuerno mágico podrás hablar con los Ents que te contarán algunos secretos y dónde encontrar a la malograda princesa, presa de las fauces de una voraz y peligrosa tarántula gigante.

Sand labyrinth

Aquí encotrarás tu primer gran desafío. Para enfrentarte a los gusanos gigantes, antes deberás encontrar las garras del topo, que te permitirán llegar a lugares ocultos a la vista. Usa la lógica y vencerás.



Water

Agua y hielo te esperan a raudales en el interior del laberinto, aunque te aseguramos que las cosas son mucho más sencillas de lo que parecen en un principio.

Jefes finales

Aquí tenéis una pequeña muestra de los *big bosses* de este compacto. Para acabar con algunos de estos monstruos te será necesario utilizar más de un objeto distinto.

Tarod! I am truly sorry, but the Water Djinn has already been released.

Armas

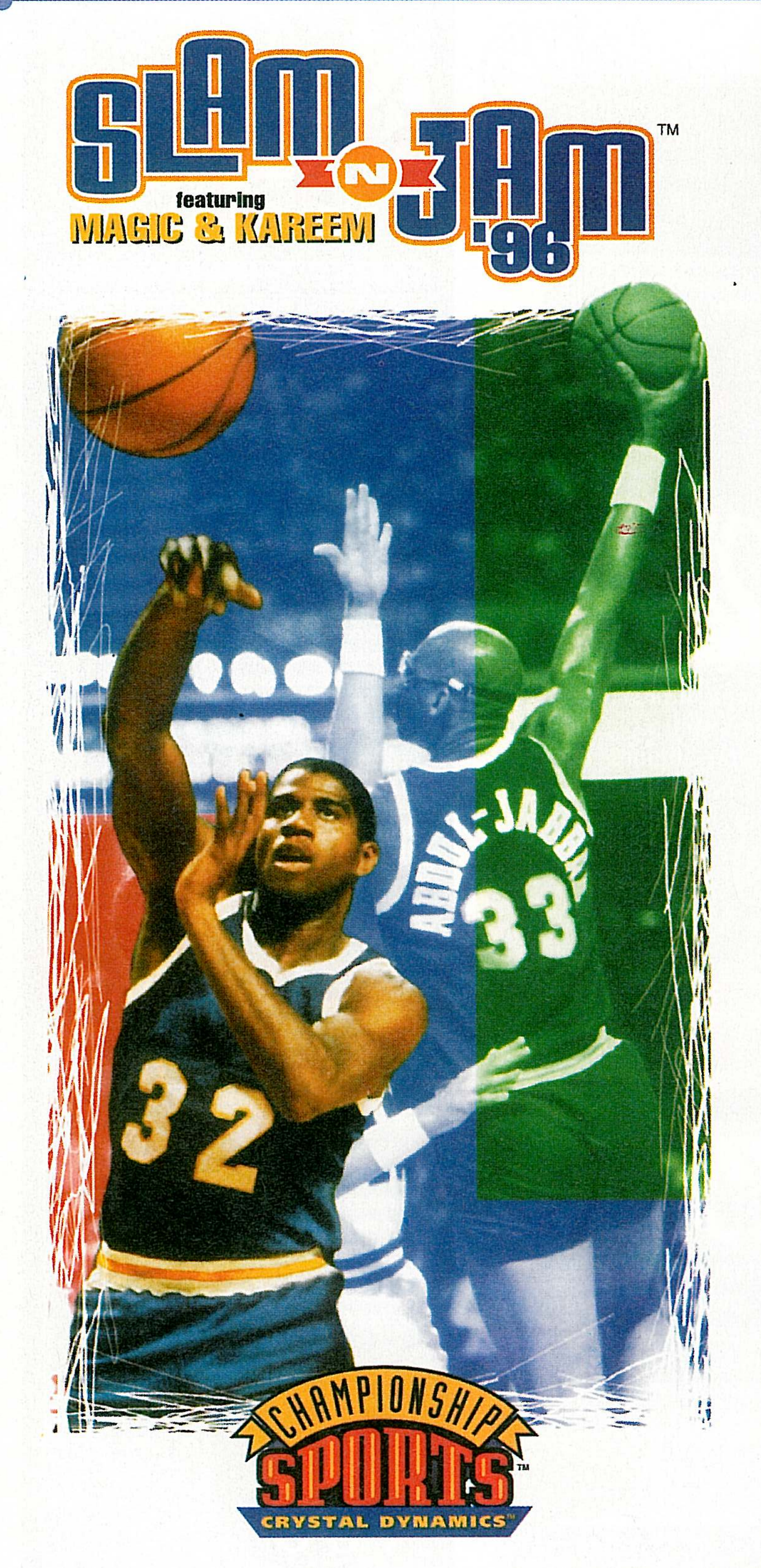
Los distintos objetos harán que tu personaje realice las acciones más insospechadas e inusuales.

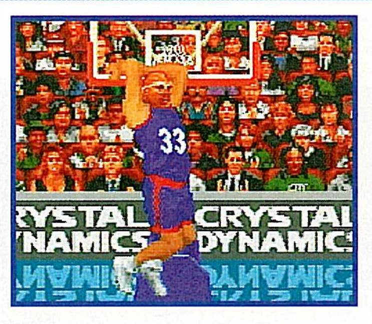


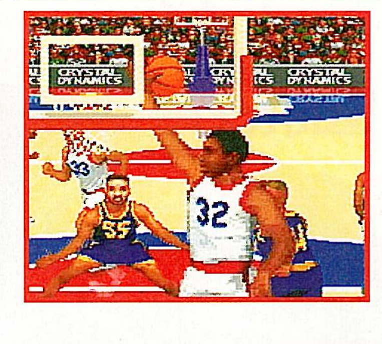
compacto no radica en estos apartados, sino en la variedad y diversión que podremos encontrar. Las acciones que realizaremos son tan distintas como inusuales. También podremos experimentar mezclando las magias para crear nuevas. Como dato curioso, el calzado que lleva nuestro personaje utiliza un sistema de marchas, como si fuera un coche, y deberemos ir cambiándolas para correr más. Estamos ante un entretenido y sobre todo largísimo *Action-RPG* que nos brindará muchas horas de diversión.

THE PUNISHER

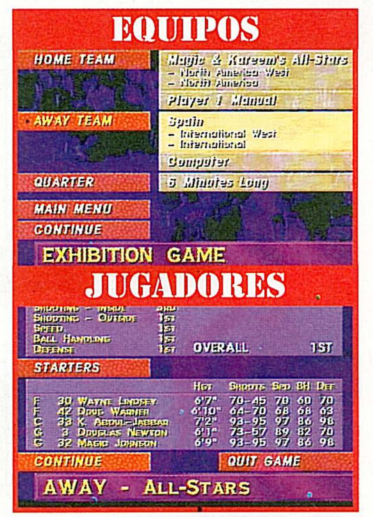




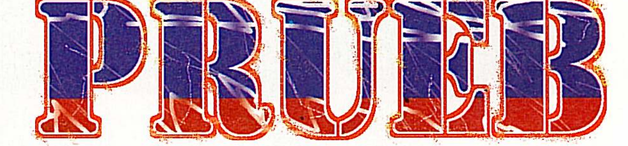




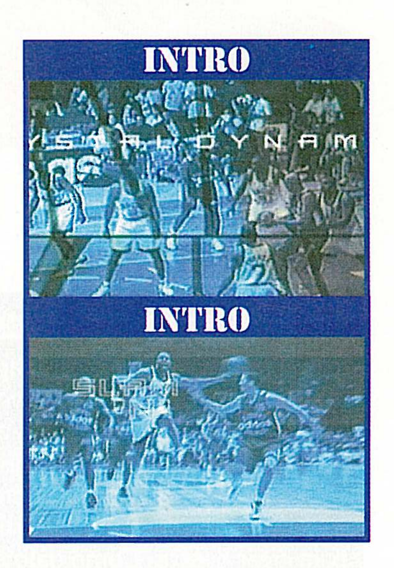
En estos meses se han ido sucediendo numerosos títulos centrados en el mundo de la canasta para los diferentes soportes de la nueva generación en los que la tendencia ha sido la de inundar las canchas de polígonos con texturas. Con **SLAM'N JAM 96** se vuelve a los *sprites*, recogiendo con toda fidelidad las animaciones del programa original. Otro elemento sorprendente es la utilización de una sola perspectiva real y la



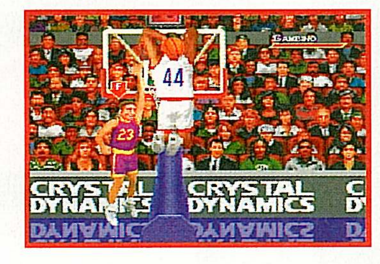




posibilidad de variar el plano sólo en las repeticiones, escapando de la actual borrachera de cámaras. Esta característica, que en principio puede interpretarse como una pérdida de espectacularidad visual, ha sido perfectamente complementada con constantes cambios de plano y el perfecto *scaling* de los jugadores. La diferencia más clara con el programa de *3DO* es la inclusión de **Magic Johnson** y **Kareem Abdul Jabbar** como reclamo. El resto de jugadores son ficticios. Las restantes nove-



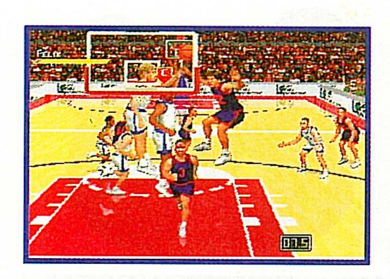
La conversión para PlayStation y Saturn del que fuera primer simulador de baloncesto de las consolas de 32 bits, llega con un poco de retraso aunque manteniendo toda la frescura del compacto inicialmente creado para 3DO y con el apoyo de dos grandes mitos de la NBA.

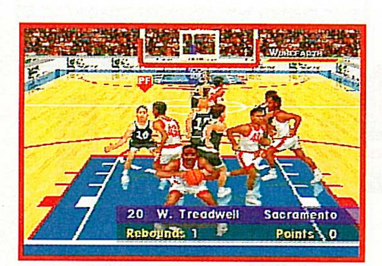






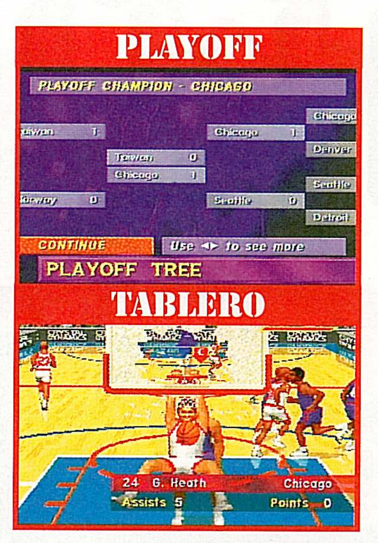


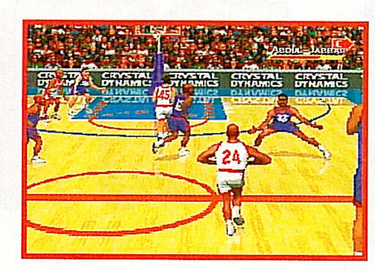


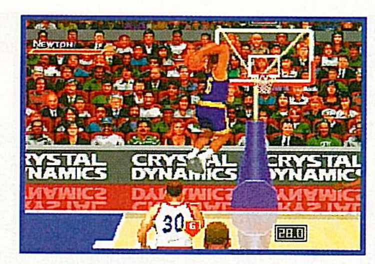


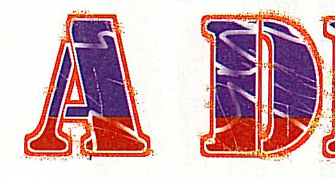


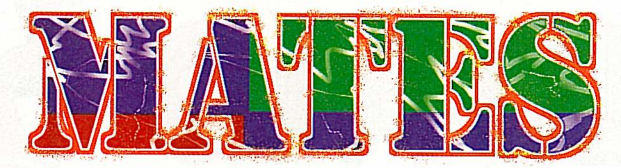

4 JUGADORES
OPCIONES

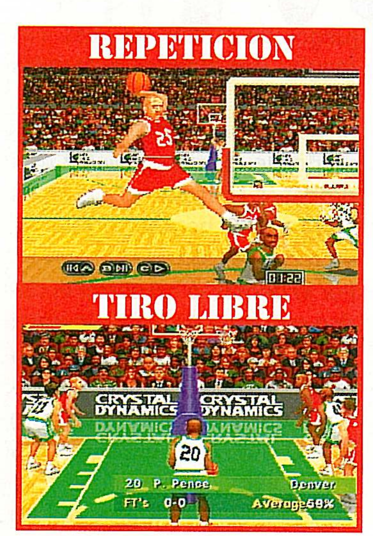

PLAYOFF
TABLERO





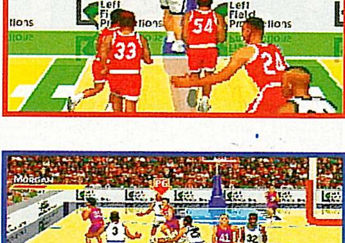




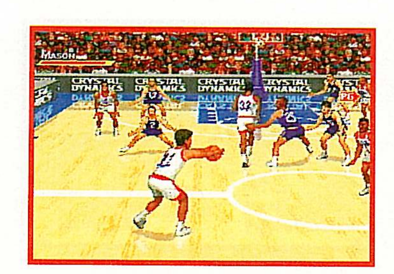

REPETICION
TIRO LIBRE

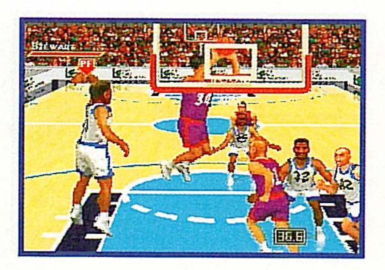
dades se refieren a la posibilidad de incluir a cuatro jugadores simultáneos y a la incorporación de selecciones nacionales junto a los equipos de diferentes ciudades americanas. Aunque el programa presenta ciertas dosis de simulación, en su conjunto prima la concepción arcade. Es precisamente por esto por lo que puede competir con los demás programas de baloncesto, especialmente en *Saturn*, donde el catálogo se limita a NBA JAM T. E.

JAVIER ITURRIOZ





















PASATELO A LO BESTIA

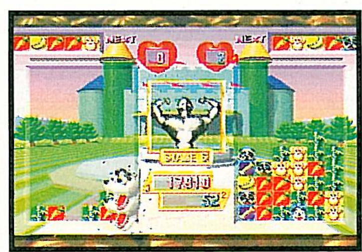
Dentro del rígido esquema estructural que parece regir este género, **BAKU BAKU** para *Saturn* ha optado por alegrar un poco el panorama incorporando renderizaciones en gran parte de sus elementos de pantalla. Con esto, que tampoco supone un increíble salto hacia delante ni una gran revolución, **BAKU BAKU** consigue, sin embargo, salirse de la normalidad imperante y pasa a convertirse en el más atractivo de los juegos de puzzle actuales. Las magias (los ataques especiales que siguen a las grandes jugadas), con un aumento del tamaño de los personajes y una simpática animación, son de las mejores que hemos podido ver en todas las consolas.

Por lo demás se mantiene el clásico esquema de doble ventana sobre el que se precipitan las piezas, vamos, el típico que conocimos en programas como PUYO PUYO o HEBEREKE´S POPPOITO.

En el aspecto fundamental en



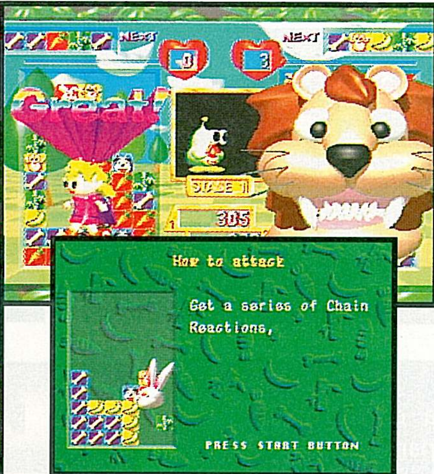










Con continuaciones infinitas, las derrotas son sólo una anécdota.





MENU





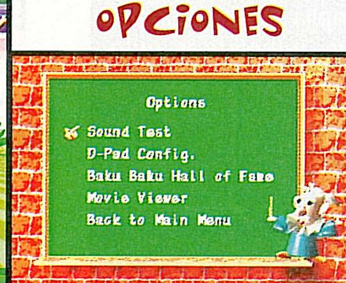


RECORD

OPCIONES







este tipo de programas, la jugabilidad, **BAKU BAKU** resulta un juego con una dificultad aceptable, que puede acabar por sofocar al más pintando en sus niveles medio-alto y que, sin duda, le otorga una larga vida en vuestra **Saturn**. Dentro de los modos de juego (*Story*, *Versus* y Ranking), el más destacable, como siempre, es el de dos jugadores simultáneos, donde los piques y las ansias competitivas encontrarán su paraíso particular.

Buenas melodías, unos efectos sonoros graciosos y unas voces al gusto nipón completan el panorama sonoro de este divertido juego de puzzle. Actualmente, es el mejor y prácticamente el único que podréis disfrutar en nuestro país para ***Saturn***, así que si os van estos juegos, no os lo perdáis.

DE LUCAR

DIFICULTAD



En sus niveles fácil y medio BAKU BAKU no te planteará demasiados problemas.



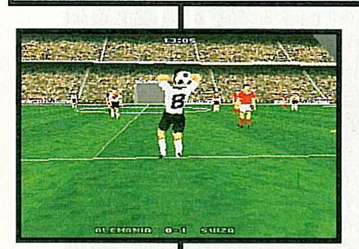




El Campeonato de Europa de selecciones nacionales de fútbol llega a Saturn con la conversión de ACTUA SOCCER. Su principal novedad es la inclusión de los comentarios del conocido periodista J. J. Santos.

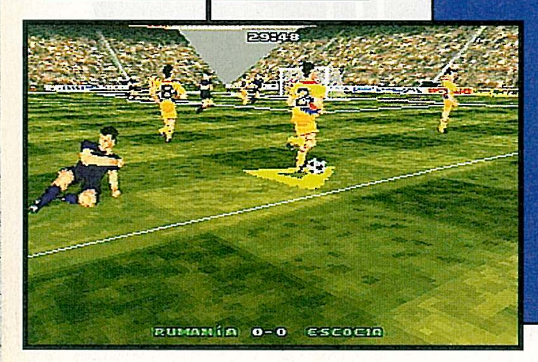












La consecución por parte de **Gremlin** de la licencia oficial de la Eurocopa 96 de **Inglaterra**, ha supuesto la aparición del primer compacto para ***Saturn*** en el que se recoge un acontecimiento deportivo de esta clase. Para ello se ha utilizado como base ACTUA SOCCER, inicialmente creado para ***PlayStation*** y ***PC***. Sin embargo, no se trata de una simple conversión, ya que se ha puesto especial interés en incorporar los comentarios de **J. J. Santos** junto a otros cinco comentaristas deportivos de **Inglaterra, Francia, Portugal, Alemania** e **Italia**. Hay que reseñar el esfuerzo en incluir una amplia variedad de expresiones futbolísticas junto al nombre de los jugadores, aunque algunas de ellas parece que han sido reproducidas literalmente. De todas formas es un hecho destacable y hasta ahora sólo utilizado con la narración de **Matías Prats** (hijo) en INTERNATIONAL TENNIS de **Loriciel** para ***CD-i*** y ***PC***. Otra de las modificaciones con respecto al compacto creado para la consola de **Sony** es la reducción de 48 a 16 selecciones, lógicamente las que han participado en la fase final de





El juego incluye los estadios en los que se disputó la Eurocopa, junto a una ficha técnica de cada uno de ellos.





VISTAS

Sin llegar a la oferta visual de otros juegos, las seis cámaras son suficientes para lograr espectaculares imágenes.



dicho evento. Los grupos y el orden de los partidos coincide exactamente con los oficiales, mientras que los nombres de los jugadores, aunque son reales, no coinciden exactamente con los seleccionados. Otra modificación consiste en los informes sobre los ocho estadios en los que se ha disputado la Eurocopa. Gráficamente el juego no ha variado demasiado, manteniendo los polígonos junto a seis vistas diferentes. El control es bastante sencillo, utilizando únicamente cuatro botones más uno para cambiar las cámaras. Las opciones cumplen su cometido en un juego al que le falta un poco de jugabilidad.

JAVIER ITURRIOZ



SEGA	
GREMLIM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	1 COMPETICION
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 86
La variedad de estadios incluidos, el detalle de los uniformes, y los cambios de plano son sus mejores cualidades.

MUSICA 84
Las melodías incluidas se encuentran a la altura general del compacto, siendo un perfecto complemento al juego.

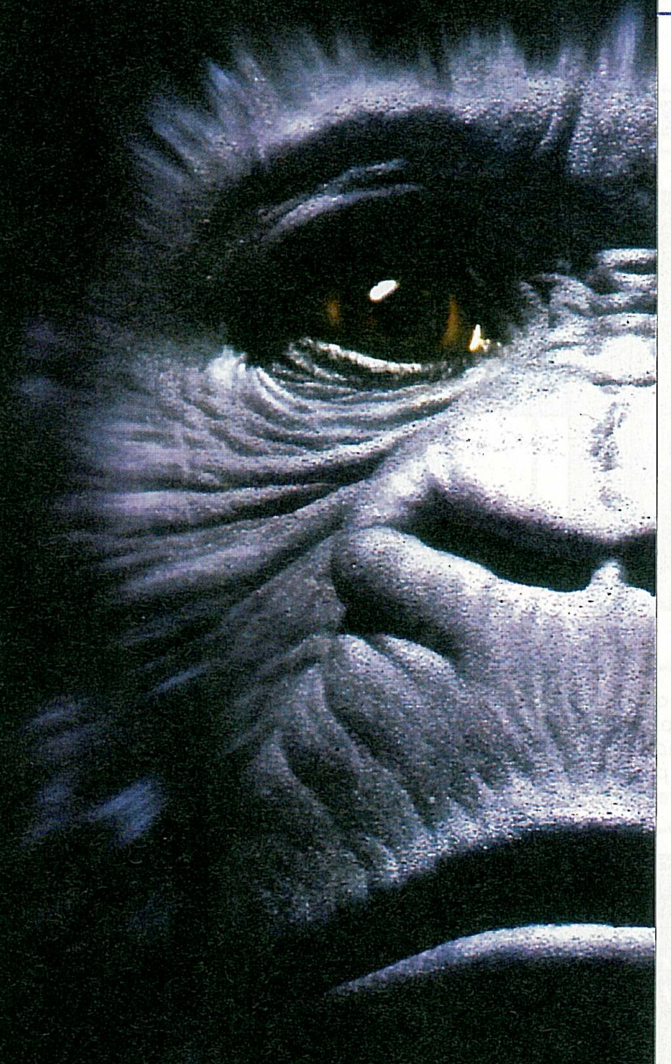
SONIDO FX 93
Los comentarios de J. J. Santos son, además de buenos, graciosos. Un ejemplo a seguir para otras compañías.

JUGABILIDAD 83
Aunque el control es sencillo, es el clásico juego en el que cuesta bastante entrar. Le falta espectacularidad.

85 GLOBAL
Al igual que ocurre con ACTUA SOCCER, EURO 96 no es uno de esos títulos que deslumbre a primera vista. El tirón de la Eurocopa, una correcta presentación gráfica y, sobre todo, sus impresionantes efectos de sonido, son sus principales puntos fuertes. Es un representante más que digno dentro de su competitivo género.

+ El esfuerzo realizado en los efectos de sonido es digno de elogio.
− La espectacularidad se encuentra dosificada con cuentagotas.

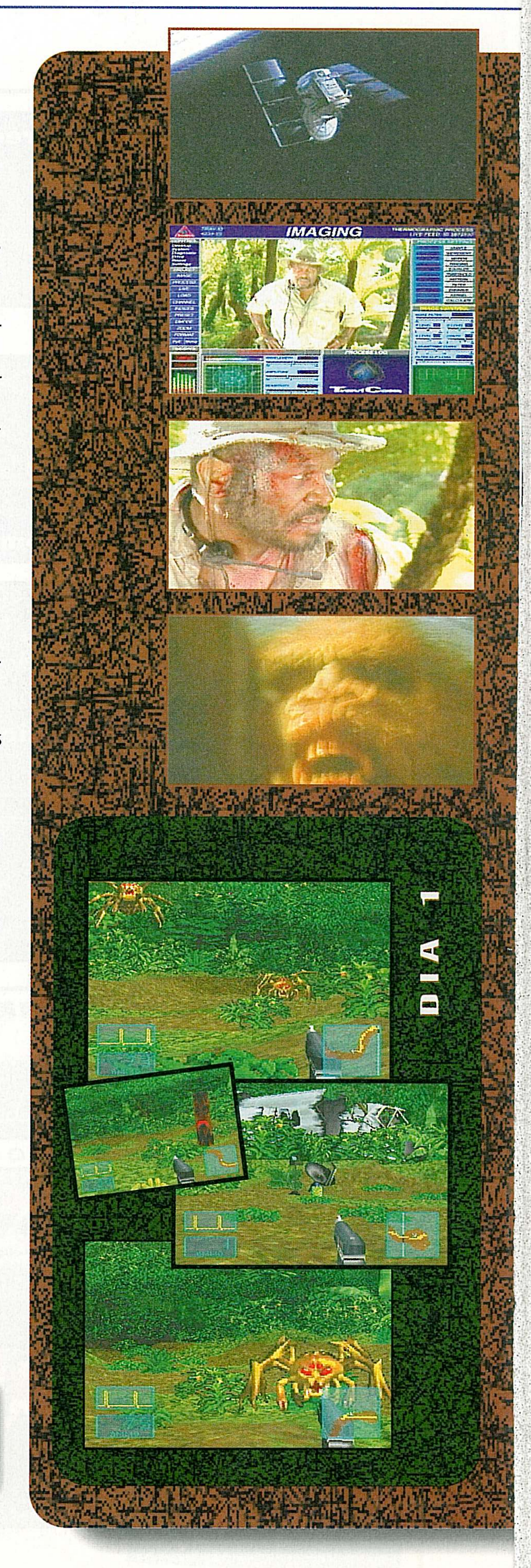
AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA...



Después de la casi inadvertida salida al mercado del primer juego en perspectiva en primera persona, ROBOTICA, *Saturn* tiene el gusto de presentaros CONGO, THE CITY OF ZINJ, el segundo de este género, que no se puede decir que levante demasiadas pasiones entre los presentes.

Doom sentó un gran precedente cuando salió para *PSX*, y os aseguramos que **CONGO** no lo va hacer de la misma forma para ***Saturn***. Lo primero que nos sorprendió cuando lo vimos es la *intro*. Esta protagonizada por un actor, desconocido hasta por sus padres, que le intenta poner dramatismo a la historia y lo único que consigue es arrancar las carcajadas del personal. Cuando te introduces en la propia acción del juego sorprende de su brusquedad de *scaling* y *scrolling*, y llega a su punto más álgido cuando intentamos girar 360 grados y observamos que hasta los arbustos bailan al compás del baile de San Vito. Gracias a Dios, tenemos un mapa para guiarnos, ya que sino sería casi imposible encontrar el camino que tienes que seguir. Por otro lado, la mecánica de la acción es la misma que la de todos los juegos de este tipo. Tu misión es sencilla, conseguir todos los diamantes y antídotos que eviten que mueras por la terrible enfermedad que has contraído. Para encontrarlos, tendrás que matar desde mosquitos gigantes hasta grandes gorilas, utilizando un buen arsenal de armas que conseguirás a lo largo del no muy variado escenario. Las melodías son inexistentes, y los escasos efectos de sonido son demenciales para un juego lleno de acción y peligros. Es una verdadera pena que un juego que podría aprovechar toda la potencia de la consola de **Sega** se presente con este tipo de problemas, que afectan a la propia jugabilidad del título. **CONGO** es, sin duda, un juego diferente.

ASIKITANGA



CONGO
THE MOVIE

DIA 4

DIA 5

DIA 2

DIA 3



VIACOM NEWMEDIA

JUMPIN' JACK SOFT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	5+
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 75

Los gráficos son, sin duda alguna, uno de los puntos menos destacables de este juego. Una verdadera pena.

MUSICA — 75

Son casi inexistentes, ya que sólo las podemos escuchar cuando estamos situados en la pantalla del menú.

SONIDO FX — 70

Son absolutamente pobres si pensamos que es un juego ambientado en escenarios selváticos y llenos de acción.

JUGABILIDAD — 75

Es muy poco jugable. La brusquedad de scaling, junto con la poca definición gráfica, hace que baje muchos puntos.

75 GLOBAL

Como hemos dicho antes, lo peor de este juego es la poca jugabilidad que aporta al usuario debido a la poca calidad gráfica y el poco apoyo por parte de los efectos de sonido. Este título no aporta nada nuevo a este escaso género, que necesita un pequeño empuje para que los usuarios de Saturn hagan sus sueños realidad.

+ La gran variedad de enemigos que podrás encontrar a lo largo de los escenarios.

− La escasa jugabilidad que aporta a los usuarios de Saturn. Toda una decepción.



Subida a la

Los polígonos vuelven a ser los protagonistas en el primer simulador de tenis para Saturn. Además se convierte en el segundo componente de una saga deportiva programada por Imagineer, y que en España cuenta con la vitola de Acclaim.

Los usuarios de ***Saturn*** no han tenido a su disposición ningún simulador basado en el deporte de la raqueta. Mientras los 32 *bits* de **Sony** ya cuentan con POWER SERVE de **Ocean** y la inminente llegada de PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS de la mano de **Codemasters**. Antes de que el popular tenista continúe en ***PlayStation*** su saga iniciada en los 16 *bits*, aparece el que va ha convertirse en el primer miembro de la familia de ***Saturn*** dedicado a este deporte. El juego cuenta con la garantía de **Acclaim**, que de esta forma abre sus brazos a una disciplina hasta ahora inédita en su amplio y variado catálogo deportivo. Menos confianza tenemos en **Imagineer**, el grupo programador, responsable de compactos tan lamentables como VIRTUAL VOLLEYBALL. Precisamente este juego que no llegó a nuestro mercado, fue el primer representante de una saga que ahora continúa con **VIRTUAL OPEN TENNIS**, que supera con creces a su antecesor. Su principal característica

Cámaras

Es posible seguir los partidos desde ocho perspectivas distintas, algunas casi idénticas.

red

A. Ivanov

Jugadores

F. Rox

Torneo

J. Lee

S. López

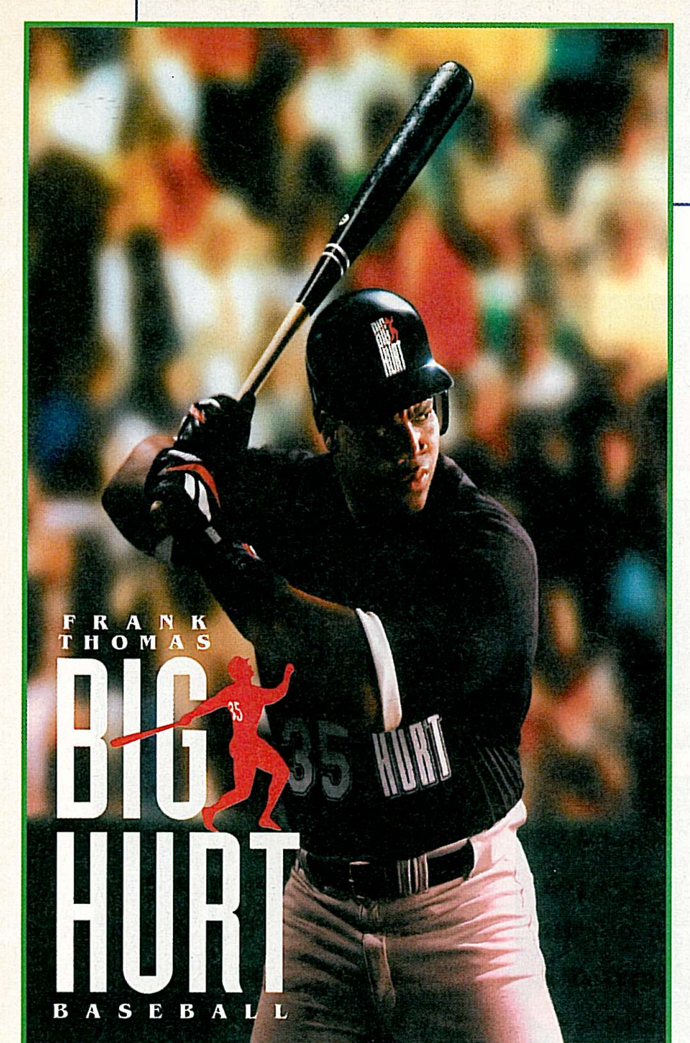
J. Walker

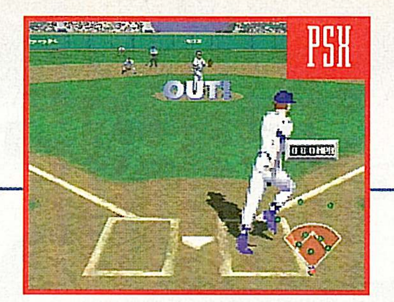
Repetición

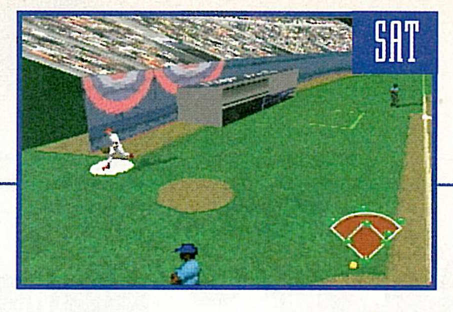
es la utilización de gráficos poligonales. Los estadios son tridimensionales, mientras que los fondos son recogidos sólo en dos dimensiones. Es precisamente la vistosidad de algunos de estos escenarios uno de sus aspectos más destacados del compacto. La variedad de vistas también está presente gracias a las ocho cámaras incluidas. La mayoría de ellas son bastante similares, siendo la más espectacular la situada a pie de pista. El control del juego es sencillo, basándose en tres tipos de efectos (liftados, cortados y planos), y en determinar la dirección y fuerza de los golpes mediante el *pad*. Dentro del modo entrenamiento hay que mencionar una de las opciones que permite participar en un curioso juego consistente en tirar de un bolazo una serie de bolas situadas en la cancha contraria. Buen sonido y cuatro jugadores simultáneos, son otras buenas características de un correcto simulador.

JAVIER ITURRIOZ

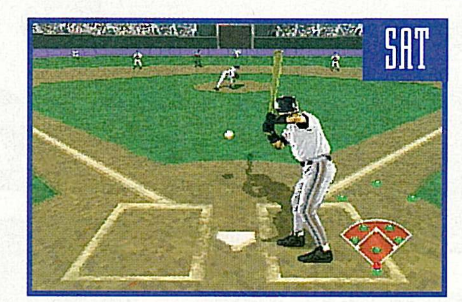








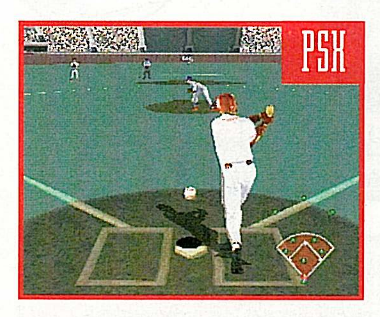
Este título inicia su andadura en las nuevas consolas después de haber logrado un magnífico resultado en los 16 bits. Acclaim e Iguana vuelven a colaborar en una magnífica conversión de uno de los juegos más notables dentro del béisbol, que cuenta con el reclamo publicitario de Frank Thomas.



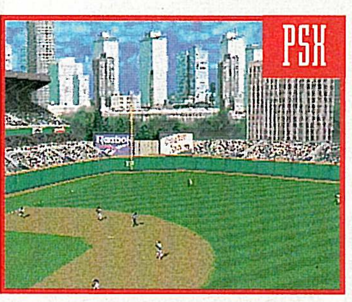


BINOMIO INFALIBLE

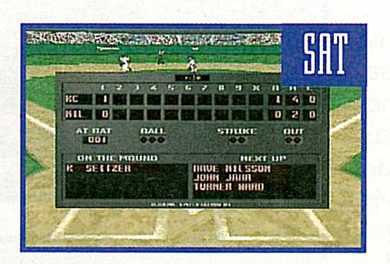
Poco a poco las disciplinas deportivas con genuino sabor americano se van abriendo paso en las consolas de 32 *bits*. El béisbol es un claro ejemplo, con títulos como los recientes WORLD SERIES BASEBALL para ***Saturn*** y JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU para ***PlayStation***. La llegada de este nuevo simulador al mercado español va a suponer la segunda aparición de este deporte en ambas consolas. La elaboración corre a cargo de **Iguana**, con la que **Acclaim** ha logrado importantes éxitos como la saga NBA JAM. Lo primero que salta a la vista es el impresionante tamaño de los bateadores y la perfecta definición de todos sus movimientos, con lo que se recoge la principal característica de su antecesor. Las cuatro cámaras utilizadas siguen siempre a la pelota mediante un suave y logrado *zoom*. Esta circunstancia obliga a controlar la posición de los jugadores situados en las bases mediante un pequeño pero claro esquema. Este sistema, ya utilizado en otros simuladores, permite seguir perfectamente la evolución del juego. El procedimiento para efectuar lanzamientos y bateos es muy sencillo, a la vez que permite efectuar una amplia gama de posibilidades. Dentro del aspecto visual, también hay que tener en cuenta los 28 estadios incluidos y los impresionantes



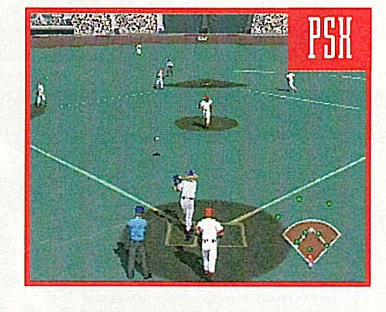




El tratamiento visual del juego es uno de los puntos más destacados del juego.

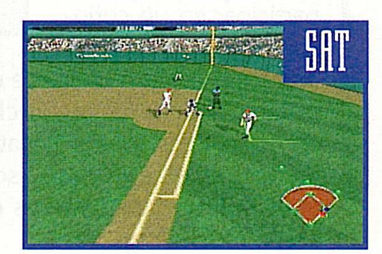


Gracias a las acertadas modalidades de juego rápido, lograremos que los partidos no nos duren una eternidad.

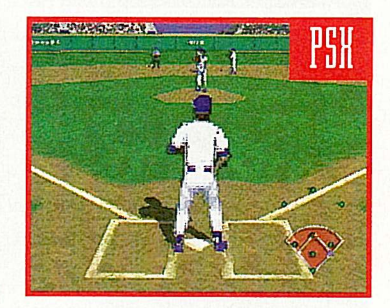


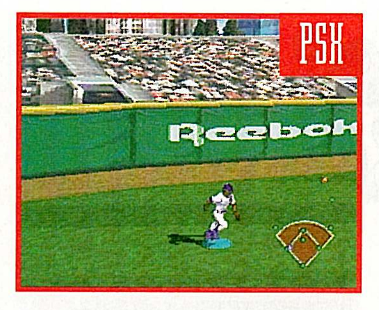


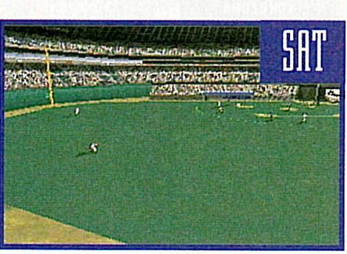


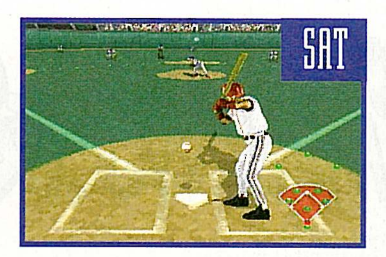


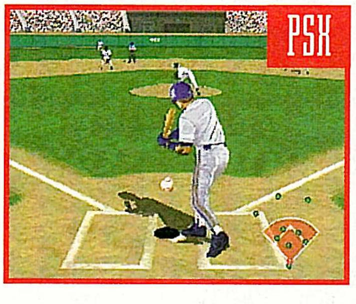


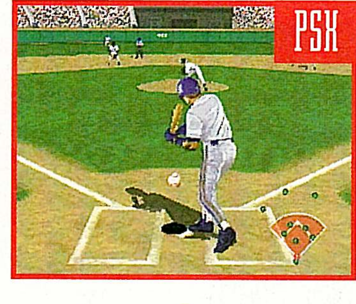












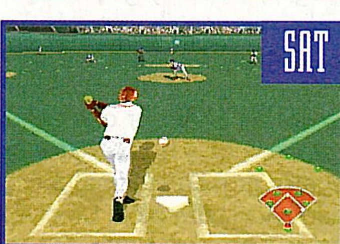


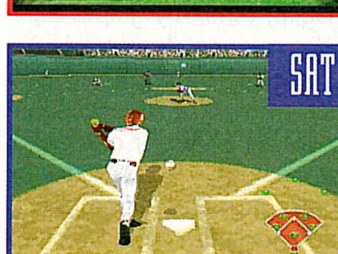
playoff



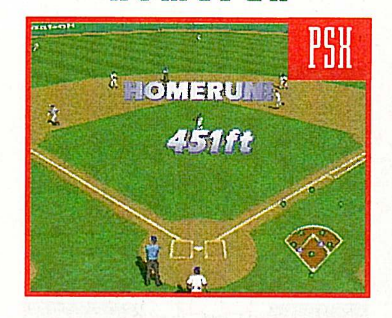


estadios





jugadores



opciones





planos rotatorios que se ofrecen de cada uno de ellos antes de un partido. Entre las opciones destacan dos que ya aparecían en los cartuchos de 16 *bits*. Se trata del concurso de *home run*, y una modalidad que permite realizar partidos rápidos mediante la reducción a un solo *strike* para eliminar a un jugador, o disminuyendo el número de entradas. Aunque no es tampoco un juego definitivo en cuanto a los simuladores de este género deportivo, es una magnífica muestra de una conversión bien realizada.

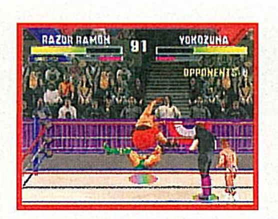
JAVIER ITURRIOZ

homerun

PSX — HOMERUN 451ft

SAT — OUT!





VUELVEN LOS MAMPORREROS

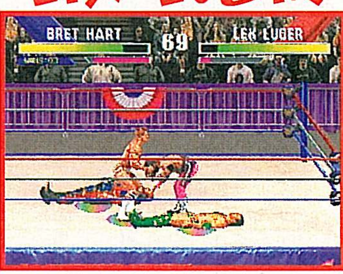




DOINK



LEX LUGER



YOKOZUNA





Estamos ante el juego más espectacular de la serie.

Las peripecias de los tíos más bestias de **América**, es decir, los luchadores de Catch, llegan por fin a ***Saturn***. Procedente de la recreativa, estamos ante un espectacular y frenético arcade que poco tiene que ver con los anteriores juegos de **WWF**, ya que se han incluido un buen número de magias, *combos* y golpes especiales, que contribuyen más aún a crear esa atmósfera de espectáculo propia del evento. La jugabilidad es mayor que en los otros juegos, y la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos aumenta la diversión. Un divertido arcade para más de una persona.

THE PUNISHER



El desarrollo es bastante similar al SLAM MASTERS.

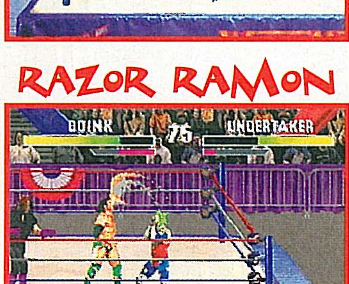
BRET HART



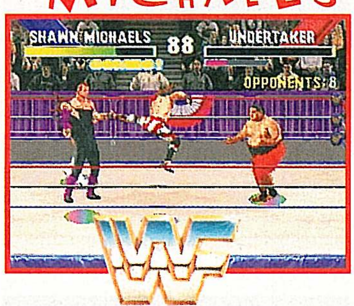
BAM BAM

BAM BAM BIGELOW / YOKOZUNA

RAZOR RAMON



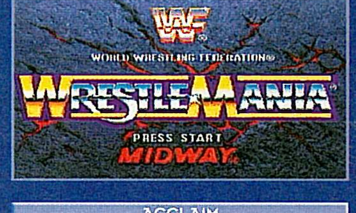
MICHAELS



UNDERTAKER



WWF WRESTLEMANIA



ACCLAIM	
SCULPTURED SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	2 competiciones
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Las detalladas animaciones de los sprites contrastan con el colorido casi sepia del publico, de palidez bastante notable.



MUSICA

Un amplio repertorio de melodías cortas, una para cada personaje, además de algunas músicas extras rítmicas.



SONIDO FX

Contundentes efectos, sobre todo los golpes en el ring y todas las voces incluidas en la recreativa original.



JUGABILIDAD

Con un control más propio de un STREET FIGHTER que de un juego de lucha libre, cuesta un poco cogerle el truco.

82



GLOBAL

Se nota que los programadores de este juego han tenido en cuenta el SLAM MASTERS de Capcom, porque este WWF, a diferencia de sus predecesores, es mucho más divertido y exagerado. Diversión y espectáculo por los cuatro costados. Atrás quedaron los plomizos juegos de lucha libre que sólo vendían por el carisma de los luchadores.

+ Mucho más divertido y jugable que los anteriores.

– Es demasiado fácil.



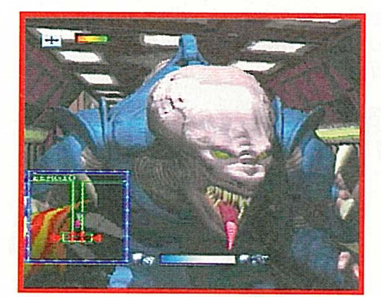






DESPACIO POR EL ESPACIO

Cualquier intento por innovar un género es siempre algo que todos los profesionales tenemos en cuenta a la hora de puntuar. Por desgracia, en ocasiones los resultados quedan por debajo de las intenciones de los programadores, y el pretendido mutante de dicho género acaba siendo todo un engendro. A primera vista **SPACE-HULK** os parecerá otro DOOM,

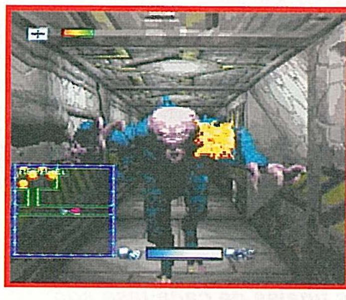


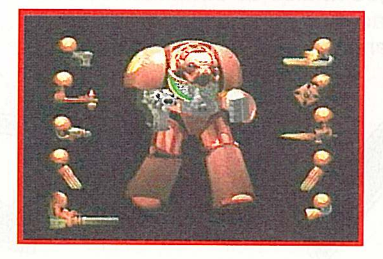


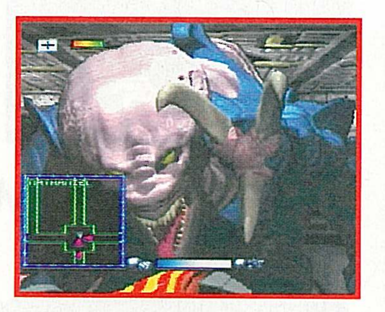




sólo que con unos enemigos mucho más espectaculares, quizá los mejores que podáis recordar. Nada más lejos de la realidad. **SPACE-HULK** es en verdad un juego de estrategia pura y dura, que sólo tiene de DOOM la visión subjetiva y algunos elementos de su mecánica de juego. Los enemigos son la repera, pero el movimiento, además de bastante lento, es el más penoso y violento que hayamos visto jamás. Los que busquen un *shoot´em-up* del tipo ALIEN TRILOGY que se olviden del tema, porque aquí lo que se impone es programar y complementar las diferentes funciones de cada uno de los robots a nuestro mando, e intentar salir ilesos de una increíble avalancha de enemigos. Este programa requiere muchas horas de práctica (sin dominar sus entresijos es frustrante), y tiene







una enorme cantidad de misiones e incluye la opción del juego de mesa, la versión de *PC* y otras variantes. Si lográis manejar con maestría todas las funciones de los robots y tenéis la paciencia que requieren estos programas de estrategia, **SPACE-HULK** puede ser una opción con cierto atractivo. Si lo que buscas es acción sin complicaciones ni lo intentes.

DE LUCAR



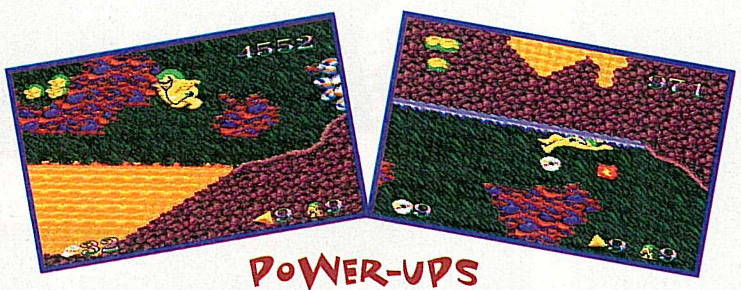
QUASI MODO 7

SON MUCHOS LOS JUEGOS RAROS QUE HAN PASADO POR ESTA REDACCION, AUNQUE DESPUES DE HABER JUGADO CON ESTE MOHAWK & HEADPHONE JACK, ESTAMOS SEGUROS DE QUE MUY POCO O NADA PODRA SUPERAR TAL DESBARAJUSTE DE GRAFICOS Y JUGABILIDAD.



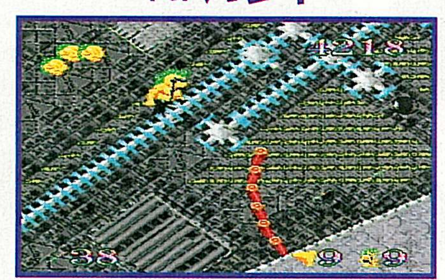




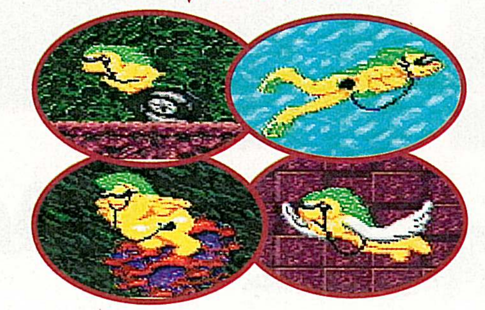




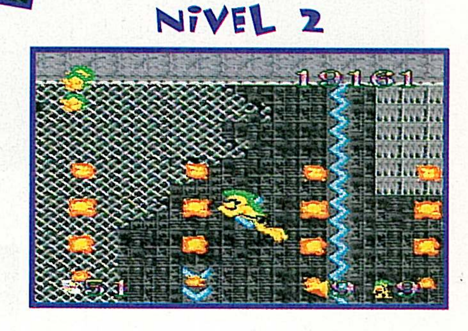
NIVEL 1



POWER-UPS



NIVEL 2



Nuestro personaje podrá recoger determinados power-ups con los que adoptar nuevas formas y habilidades.



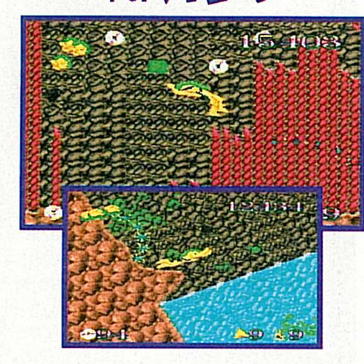
NIVEL 3

NIVEL 4



El *modo 7* fue, a priori, uno de los atractivos de *Super Nintendo* cuando ésta fue lanzada al mercado, y con el paso del tiempo, muchos han sido los juegos que han hecho uso de las grandes ventajas de este modo gráfico. El caso es que ahora que los 32 *bits* copan la mayor parte del mercado, alguien se ha decidido a explotar hasta el límite el tan traído y llevado *modo 7*. Lástima que los resultados no hayan sido los esperados. El porqué **MOHAWK & HJ** resulta tan poco jugable tiene una clara explicación: el *modo 7*, que cuando se utiliza sin control, tan solo transmite sensaciones mareantes al jugador, incapaz de asimilar tal cantidad de variaciones en el punto de vista. **MOHAWK & HJ** es un clásico juego de plataformas en el que la pantalla gira conforme nuestro protagonista avanza. Esto, que tampoco debería causar excesivos problemas, se ve acentuado cuando nuestro protagonista realiza determinados saltos, ya que en ese momento la pantalla comienza a girar sin control alguno, provocando la desorientación del

NIVEL 5



ENEMIGOS

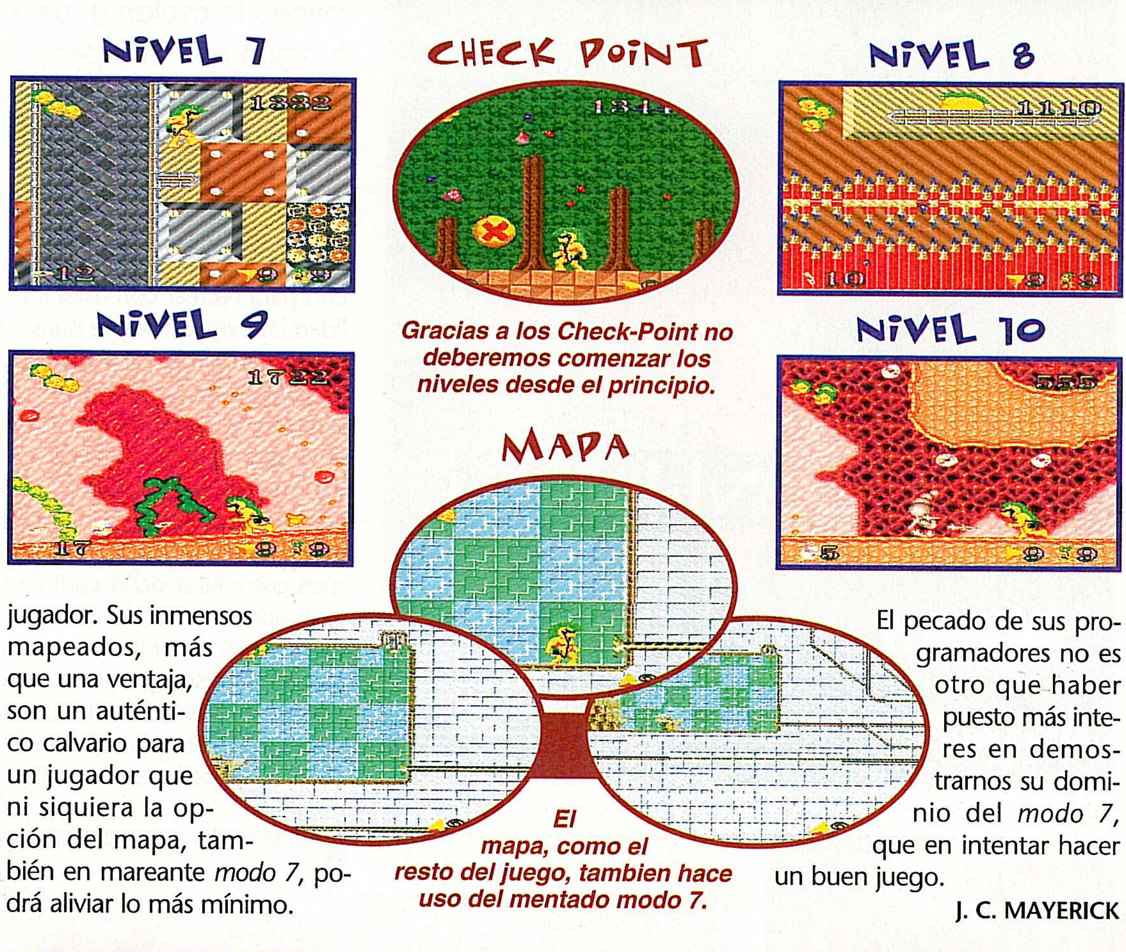


Las semejanzas entre los distintos enemigos finales de cada fase son más que casuales, lo que no dice mucho a favor de un juego que ya de por sí tiene demasiadas carencias.









Gracias a los Check-Point no deberemos comenzar los niveles desde el principio.

jugador. Sus inmensos mapeados, más que una ventaja, son un auténtico calvario para un jugador que ni siquiera la opción del mapa, también en mareante *modo 7*, podrá aliviar lo más mínimo.

El mapa, como el resto del juego, tambien hace uso del mentado modo 7.

El pecado de sus programadores no es otro que haber puesto más interes en demostrarnos su dominio del *modo 7*, que en intentar hacer un buen juego.

J. C. MAYERICK



T-HQ	
BLACK PEARL	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	5
FASES	14
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 75
Las restricciones del modo 7 no han permitido la inclusión de scroll parallax o unos gráficos mucho más elaborados.

MUSICA 72
Una música muy discotequera que en la mayor parte de las ocasiones resultará excesivamente repetitiva. Un poco rara.

SONIDO FX 70
Nada que destacar en este apartado. Sonidos sencillos en cuya elaboración no parece haberse insistido mucho.

JUGABILIDAD 60
Además de ser un plataformas muy sencillo, el uso del modo 7 no provocará más que intensos dolores de cabeza.

68 GLOBAL
La experiencia nos dice que cuando un programador llega a dominar determinadas ténicas, salirse de ellas le cuesta horrores. Esta claro que los programadores de Black Pearl dominan el modo 7 a la perfección, pero de lo que deberian darse cuenta es que utilizar dicho modo gráfico no es suficiente para hacer buenos juegos.

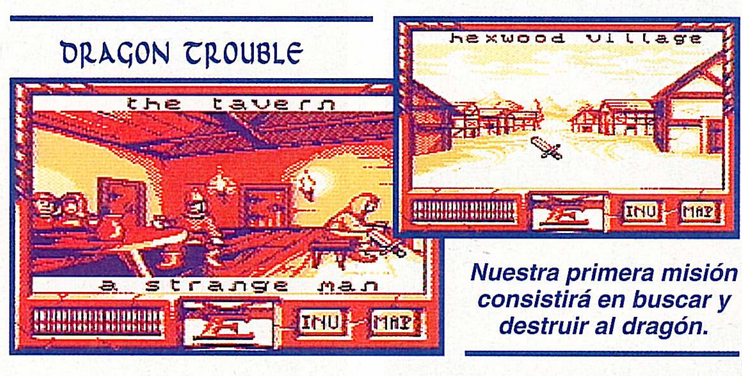
+ Algunos efectos gráficos, típicos de las «demos» que aparecen en los menús.
− Además de no ser nada jugable, nos atormentará con fuertes dolores de cabeza.

CORAZON, CORAZON









Nuestra primera misión consistirá en buscar y destruir al dragón.

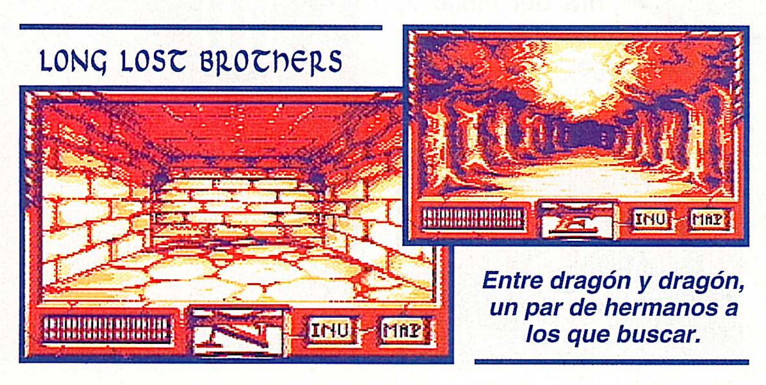


Felton es el hombre de confianza del Rey y nos creará problemas.

Pese al titular, DRAGONHEART no es un ningún juego dedicado a todo lo que rodea al mundo de la prensa amarilta, al contrario, es una de las mejores (y de las pocas) aventuras gráficas que se pueden jugar hoy en día en una Game Boy. Sus 4 megas le avalan y, pese a algún que otro pequeño defecto, todo en él es digno de alabanza.



A falta de su estreno cinematográfico en nuestro país, **DRAGONHEART** pasará su primer exámen a manos de la portátil de **Nintendo**.
No son muchas las aventuras gráficas que han aparecido para *Game Boy* en los últimos años. Además de los clásicos *RPG*, no existe, que recordemos, ningún precedente de aventura pura como la que nos ocupa en este comentario. Y para estar de estreno, qué mejor que cuatro megas de cartucho para recrear con total fidelidad las evoluciones de nuestro héroe por tierras del Rey Einon. Gracias a ellas se ha conseguido llenar el juego de excepcionales gráficos digitalizados de los que no se ecostumbran a ver en *Game Boy*.
En **DRAGONHEART** deberemos completar ocho capítulos (extraídos del film original) en los que nos encontraremos con todos los personajes que en ella aparecen, desde los discípulos del Rey (Felton y Brok) hasta la chica de la película (Kara). Con



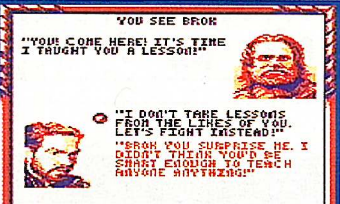
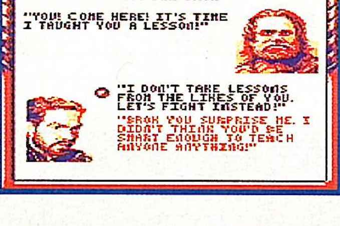
Entre dragón y dragón, un par de hermanos a los que buscar.



La chica de la película es, además, toda una revolucionaria.



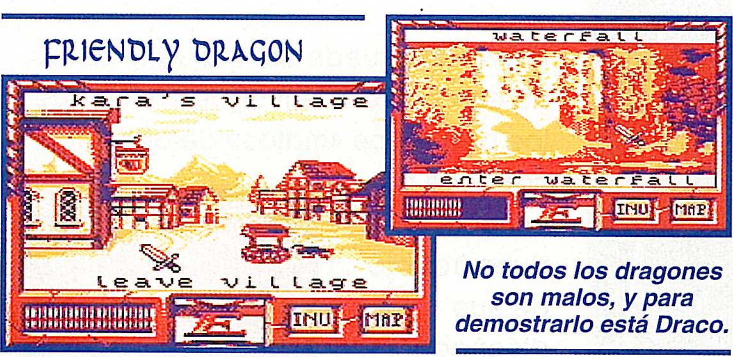
AVENTURA GRAFICA



Pese a su imponente aspecto, acabar con ellos no será complicado.

FRIENDLY DRAGON



No todos los dragones son malos, y para demostrarlo está Draco.

SWIMP PEOPLE

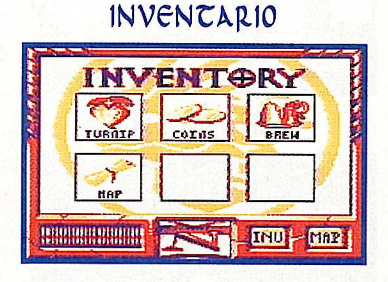


La revuelta contra el Rey Enion está a punto de comenzar.



De los combates destaca el soberbio tamaño de los luchadores, así como las animaciones de éstos.

INVENTARIO



THE REVOLT



Es la hora de reclutar hombres para atentar contra el Rey Einon.

KING EINON



El nivel final y el esperado combate contra el Rey Einon.

ellos dialogaremos en busca de importantes pistas, al tiempo que nos desplazamos por los distintos mapeados con absoluta libertad. En los momentos cumbres incluso llegaremos a enfrentarnos a todo tipo de criaturas (en combates al estilo STREET FIGHTER), desde lobos hasta los omnipresentes dragones, pasando por guardianes, labriegos y un largo etc.

Con todo, **DRAGONHEART** peca de una dificultad muy reducida, lo que nos permitirá finalizar el juego en un breve espacio de tiempo a nada que demostremos un poco de insistencia. Aun así, y ante la falta de aventuras gráficas, **DRAGONHEART** es un título muy recomendable.

J.C. MAYERICK



DRAGONHEART

ACCLAIM

TORUS GAMES

MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
Pese a no utilizar el modo Super Game Boy, las digitalizaciones son excepcionales además de contarse por decenas.

MUSICA 83
Sin demasiados excesos, aunque la melodía principal es muy pegadiza y cuenta con muy buenos arreglos .

SONIDO FX 78
Lo menos cuidado de todo el juego, aunque trantándose del tipo de juego que se trata tampoco hace falta más.

JUGABILIDAD 89
Para los amantes de las aventuras gráficas es muy recomendable, aunque quizá les resulte un poco fácil de acabar

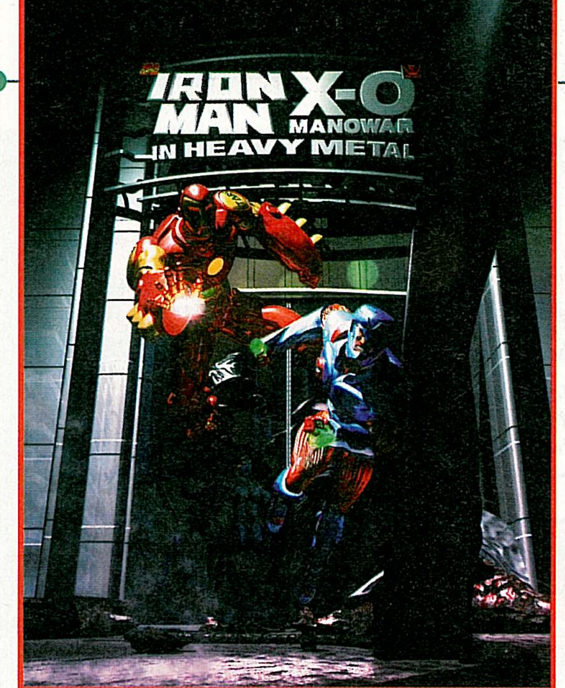
86 GLOBAL
DRAGONHEART es un juego cuya principal virtud se encuentra en sus excepcionales digitalizaciones. De cualquier modo, lo que más nos debe atraer de él es que se trata de una aventura gráfica en toda la regla, lo que no están acostumbrados a ver los usuarios de Game Boy todos los días. Si hubiese sido un poco más difícil...

+ Los gráficos y las animaciones de los personajes en los distintos combates.

− Es muy sencillo de finalizar, con lo que no nos durará demasiado tiempo.



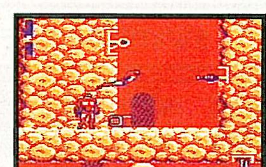
ARCADE



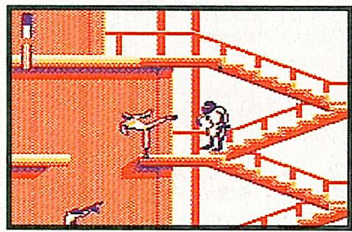
IRON MAN puede ser incluido dentro de esa clases de juegos en los que los pequeños «malos» detalles son capaces de eclipsar el buen trabajo de sus diseñadores.





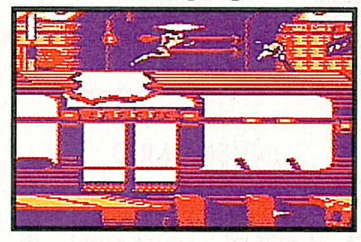


Nivel 4

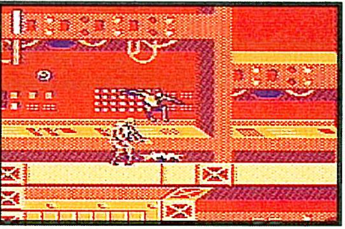


Cada nivel cuenta con su propio sistema de juego.

Nivel 5

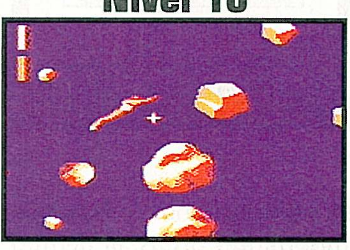


Nivel 14



Los gráficos están a mucha más altura que el scroll.

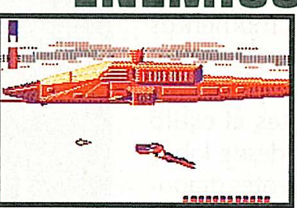
Nivel 18



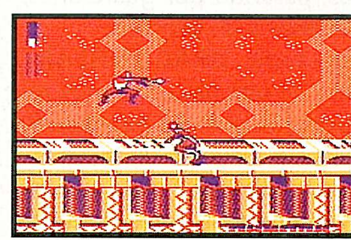
IRON MAN cuenta, en un principio, con todos los ingredientes para convertirse en un gran juego. Para empezar tiene el privilegio de ser un cartucho de cuatro megas, con lo que se ha conseguido elevar hasta 21 el número de niveles del juego. Disfruta, además, de enemigos finales de un tamaño considerable, cuyas animaciones están igual de logradas que las de nuestros protagonistas. A nivel de sonido el juego no echa nada en falta, con buenas melodías y logrados efectos especiales que ambientan a la perfección. El problema llega cuando nos ponemos a jugar y nos damos cuenta de que el *scroll* de pantalla no es tan suave como desearíamos, o que el control sobre nuestro personaje es poco menos que imposible. Son, en definitiva, esos pequeños detalles que dan al traste con el trabajo de unos programadores que, en el caso de **IRON MAN**, no han escatimado medios para lanzar un producto de calidad. La experiencia es un grado, así que esperemos que su próximo proyecto suprima estos errores totalmente evitables.

J.C. MAYERICK

ENEMIGOS FINALES









ACERO BARATO

CON TIEMPO, AHORA LO NUNCA VISTO Y LO NUNCA OÍDO

CURSOS INTERACTIVOS CON RECONOCIMIENTO DE VOZ

CD-ROM Francés Alemán

ADEMÁS, CONSIGA GRATIS UN TELÉFONO MÓVIL DIGITAL DE AIRTEL COMPLETANDO LA COLECCIÓN

Para más información, 91/ 586 33 49 - 50



Airtel es una marca registrada de Airtel Móvil, S. A.

Ahora, con cada ejemplar de TIEMPO, lo nunca visto... ni oído. Los nuevos Cursos Interactivos de Francés y Alemán en CD ROM, en dieciséis entregas semanales coleccionables.

Los CD ROM de la colección incluyen entretenidos juegos interactivos. El aprendizaje y la diversión están garantizados para todos los de casa.

Y también tendrá descuento para adquirir un PC Multimedia de la gama Vectra 500 Pentium® de Hewlett-Packard.

Con la colaboración de Airtel



Coordinado por

THE PUNISHER

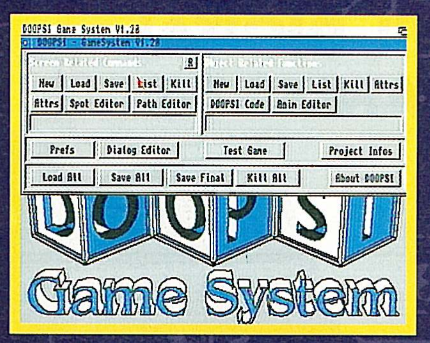
PRIMERAS IMAGENES DEL ZXAM 128K

Hace algunos meses que apareció la última versión del emulador de *Spectrum* de **Toni Pomar**. Se trataba de la versión para 68060, y desde entonces estábamos esperando ver su famoso emulador de 128K. Pues bien, ya hemos podido conseguir la primera imagen



de este gran programa. Y sabemos por el propio autor que además de emular perfectamente todas las tareas propias de un *Spectrum +2*, será capaz de cargar programas en «Turbo» incluso en modo multitarea. De esta manera podremos pasar al emulador todas nuestras cintas antiguas. ¡Ya podéis empezar a rebuscar entre vuestras cintas viejas!

NUEVO PARSER

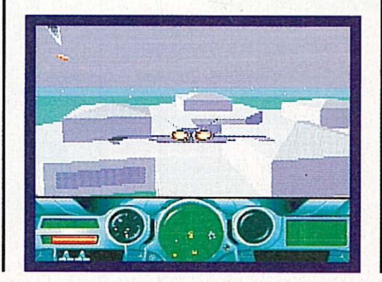


DOOPSI: CREA TU PROPIA AVENTURA

Después de la aparición del GRAC, parecía que se había inventado todo en cuanto a los editores de aveturas gráficas. Con la llegada del DOOPSI, ya nada volverá a ser lo mismo. Este programa incluirá entre otras muchas opciones la posibilidad de utilizar vuestras propias músicas y efectos con el juego, editar por completo los atributos del personaje, y utilizar mapeados con scroll. Todo esto a través de un simple sistema de iconos.

LA JUSTICIA TAMBIEN EXISTE EN EL AMIGA

Dicen los «amigueros» que el mejor lugar para encontrar todo lo que necesitemos para nuestro *Amiga* es **AMINET**, una tremenda base de datos que comprende casi todos los ficheros *shareware* y de Dominio Público de la mayoría de los programas existentes. Precisamente ahí la gran mayoría de los programadores que no trabajan para ninguna compañía aprovechan para dejar *de-*



TOP EMULADORES

ZXAM SPECTRUM
TONI POMAR • A1200,A4000


MSX EMULATOR
J.A GOMEZ GALVEZ • A1200,A4000


MAGIC 64
MICHAEL KRAMER • A1200,A4000


PC TASK
CHRIS HAMES • A1200, A4000


SHAPESHIFTER
CHRISTIAN BAUER • A1200, A400


NOVEDADES

88

VALHALLA 3

La tercera aventura hablada para Amiga llega a nuestras pantallas. En esta entrega se ha cambiado ligeramente de perspectiva y se han añadido más voces.

90

SUPER PENGUIN TWINS

En la línea clásica de uno de los grandes arcades de la historia, estamos ante una versión para dos jugadores simultáneos de PENGO.

DEMO DEL MES



REUNION

Anulada de la versión final del juego por motivos de espacio, esta increíble intro de 15 megas perteneciente al juego REUNION destaca por tener casi diez minutos de presentación hablada.

Los meses veraniegos acostumbran a ser época de pocos lanzamientos en materia de juegos, pero también son las fechas en las que los programadores, aprovechando las vacaciones, terminan sus utilidades. Por eso abundan estas ultimas en nuestra sección. ¡Saludos amigos!



NOTICIAS

REALITY SYSTEM



HAZ TODOS TUS JUEGOS A GOLPE DE RATON



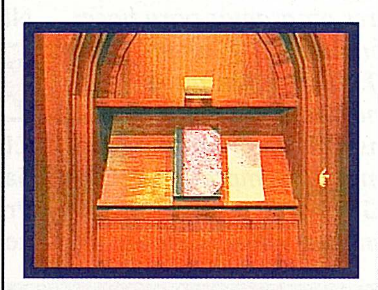


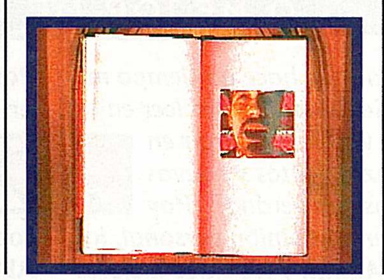
Si alguna vez soñaste con programar tus propios juegos, aquí tienes tu oportunidad. El REALITY SYSTEM te permitirá, con solo mover el ratón y pulsar iconos, programar aventuras, juegos de plataformas, beat´em-up, puzzles, demos, sofware educativo e incluso añadir efectos de sonido y animaciones a tus programas. Como muestra aquí tenéis unos juegos programados con él.

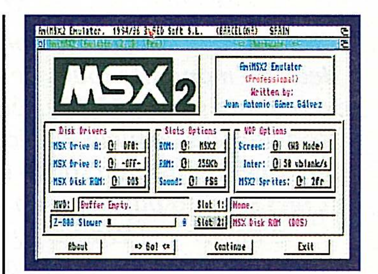
mos de sus programas para ver si alguien se los compra. Este es el caso de JUSTICE de **Niki Hemmings**, un impresionante mata-marcianos en 3D que funciona en cualquier *Amiga*. He aquí la primera imagen.

MYST, UNA AVENTURA DE OTRO TIEMPO

Casi por sorpresa llega a nuestras pantallas una de las aventuras que más pasiones han despertado en los últimos tiempos. Estamos hablando MYST, obra cumbre de **Broderbund** que cuenta con versiones para consolas y ordenadores. Se trata de una aventura gráfica en primera persona, en la que en ningún momento veremos a nuestro personaje. Con unos impresionantes gráficos y animaciones saldrá únicamente para CD, y necesitará un minimo de cuatro megas de Ram. Es muy poco posible una versión en disco, ya que la versión *demo,* en la que sólo hay 10 minutos de juego, ocupa diecinueve discos.







EL SUEÑO DE CUALQUIER FANATICO DEL MSX

Ya está disponible la versión 2.3 Pro del AMIMSX en donde el autor ha mejorado lo que parecía insuperable. En este programa podremos, además de cargar el 90 % de los juegos de *MSX1* y *2,* cargar cartuchos con extensión *Rom,* cargar juegos desde el disco duro y buscar los *pokes* a los juegos. Para solicitar una copia mandad vuestros datos y modelo de *Amiga* a: **Juan Antonio Gómez Gálvez,**. Apdo 225, 08940 Cornellá del Llobregat, Barcelona. Lo recibiréis contrareembolso de 3.000 pts.

GRAFFITI

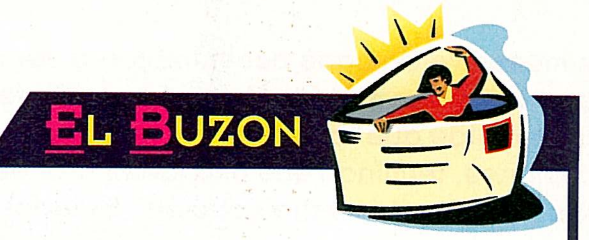


EL MODO CHUNKY AL ALCANCE DE TODOS

La tarjeta GRAFFITI es el mejor modo para que podamos disfrutar de los juegos al estilo DOOM en cualquier Amiga. Distribuido por AmigaTek España, permite visualizar graficos a 256 colores incluso en un A500, además de reproducir animaciones en Quicktime (el formato utilizado para reproducir películas sin MPEG). Los resultados son sorprendentes y podremos jugar a juegos en 3D con la máxima resolución y a una buena velocidad.



AMIGMANIA



UN VIEJO CONOCIDO

*Hola amigo. Tengo un montón enorme de dudas y he decidido mandarte todas de golpe: ¿Hay algún joystick de 6 botones para **A500**? ¿Dónde puedo conseguir software de Dominio Público? ¿Por qué no decís para qué **Amiga** han salido los juegos del Top 5? ¿Crees sensato pasarse a un **A1200** cuando van a salir el **Power** y el **Walker**? ¿De la lista de juegos que te adjunto, cuáles están para **A500**?*

***Francisco Martín Galán** (Madrid)*

Por problemas de espacio te contestaré en dos veces. En el ***A500*** puedes utilizar cualquier joystick de ***CD32***. En cualquier **BBS** o en **Internet**. Debajo del nombre está el modelo. De momento el ***Walker*** no sale y el ***Power Amiga*** aún tardará, por lo tanto comprate un ***1200***. OUT RUN, FIGHTING SPIRITS, LEGENDS OF VALOUR, QUICK , LOTUS, SENSIBLE, BLACK VIPER, OBSESSION, DELUXE GALAGA, CHAOS ENGINE, C.J. COOL.

FIEBRE MULTIMEDIA

*He aquí algunas preguntas que espero me contestéis: ¿Cuáles son los mejores programas para hacer animaciones y música profesionalmente? ¿Con un presupuesto de 250.000 qué **Amiga** te comprarías? Dime alguna tienda de **Amiga** cercana. ¿Dónde puedo conseguir un programa para sacar el mayor rendimiento a mi impresora? ¿Qué ordenador necesita el LIGHTWAVE para arrancar?*

***Oscar Sánchez Villar** (Guipúzcoa)*

OCTAMED SOUND STUDIO (música), SCALA NETWORK(imagen-multimedia), PHOTOGENICS (tratamiento de imagen). Un ***A1200*** con disco duro de un Giga, 10 Megas de Ram, aceleradora (60830 mínimo) con FPU y MMU, CD-Rom, Módem de 28.800. En **Amiga Studio** de **San Sebastián**. Su teléfono es el (943) 312282. Pregunta en cualquier tienda de ***Amiga***. Un 68030 con FPU y MMU, y cuanta más Ram tengas, mejor.

LO MEJOR DE LO MEJOR

*Tengo algunas preguntas que hace un tiempo me rondan por la cabeza. Según he podido leer en tu sección, parece que **Amiga** vuelve a resurgir en **España** con nuevos lanzamientos y nuevas compañías distribuidoras, ¿es verdad? ¿Hay futuro? Dime cuáles son, según tu opinión personal, los cinco mejores arcades para **Amiga** y los cinco mejores juegos de conducción.*

***Juan Antonio González López** (Madrid)*

Por lo menos tenemos dos distribuidores de ***Amiga*** en nuestro país, cosa que no ocurría desde tiempos ancestrales. Una de ellas, **Amigatek**, está con muchas ganas de hacer cosas. Incluso han patrocinado la **Euskal Party**, y están trayendo todo el *software* en castellano. Por eso hay futuro. ALIEN BREED, RAINBOW ISLANDS, FIRE AND ICE, SIDEWINDER, XENON. SUPER CARS 2, LOTUS 3,SKIDMARKS, LEADING LAP, SUPER HANG ON.



EL CLASICO

LOTUS TRILOGY





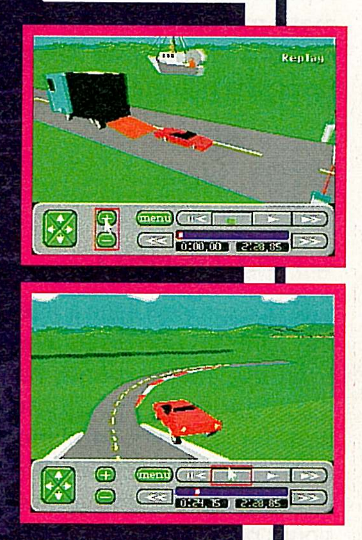


El mayor éxito que la compañía Gremlin cosechó en los 16 bits se lo deben al grupo Magnetic Fields, especialistas en arcades de conducción. Los tres juegos de LOTUS se caracterizan por su tremenda jugabilidad, tanto que incluso se convirtieron a Mega Drive.

AMI TRUCO

4D SPORTS DRIVING

Si hay un obstáculo que te tiene amargado y no logras pasar en este simulador, sólo tienes que hacer lo siguiente: una vez te hayas chocado, rebobina la repetición hasta justo antes de ella, y selecciona continue driving para seguir desde ese punto.

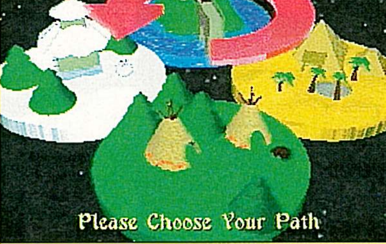


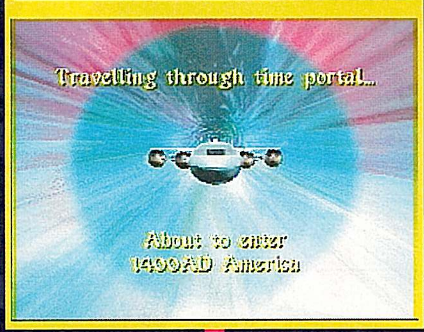







A los amantes de los Action-RPG poseedores de un Amiga, a buen seguro que **SPERIS LEGACY** les supo a poco. Por eso, y gracias a Krisalis, disfrutaremos de un gran juego. **LEGENDS** es ante todo un fiel seguidor de la tradición «chinaka», y tiene todo el aire y los detalles de las mejores producciones de Square Soft y Nintendo. Gráficamente es correcto, pero tiene cientos de detalles de buen gusto, como por ejemplo las distintas caras y poses del vendedor de armas o la lluvia de algunos parajes. El apartado sonoro es bastante destacable, con un amplio repertorio de digitalizaciones y con unas increíbles músicas que quitan el aliento. Con la excusa de un experimento, los creadores del juego han situado un argumento que transcurre en cuatro épocas de tiempo, en las que controlaremos a distintos personajes como si de cuatro juegos distintos se tratara. Lo más negativo, al tiempo que imperdonable, es que el juego carezca de un sistema para grabar partida y que tenga continues. Gracias al cielo hay passwords, pero sólo uno para cada uno de los distintos escenarios del juego.







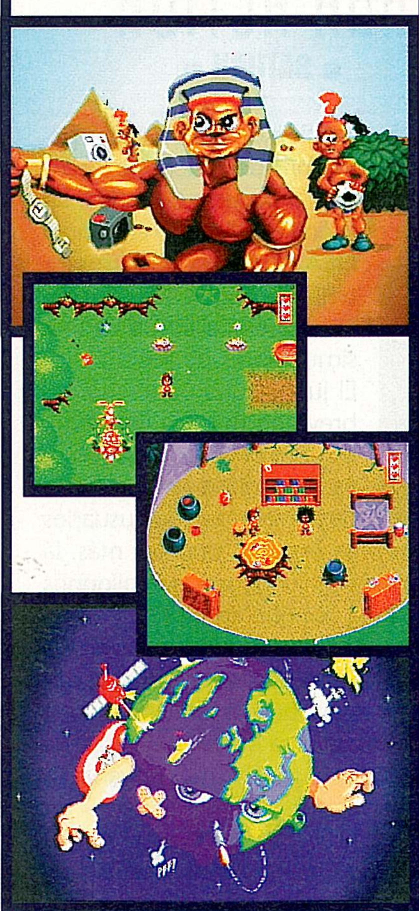
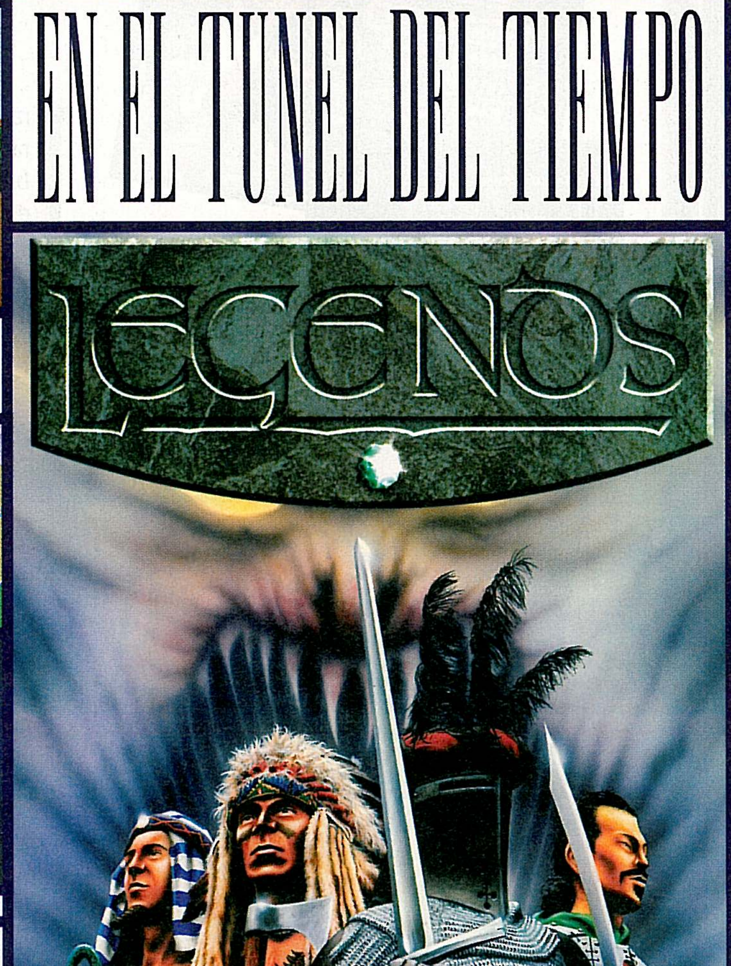
A 1200

WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	4
RAM	2 Mb
INSTALABLE	SI

84	GRAFICOS
89	SONIDO
92	MUSICA
90	JUGABILIDAD
90	GLOBAL

Tras el complicado SPERIS LEGACY, nos llega el segundo Action-RPG para Amiga. LEGENDS tiene todos los ingredientes «chinakas» del genero. Lástima que no se pueda grabar partida.

EN EL TUNEL DEL TIEMPO



A PIE DE PISTA

EL VERANO SUELE SER UNA EPOCA DE REPOSO PARA LOS SIMULADORES DEPORTIVOS, SOBRE TODO TENIENDO EN CUENTA LA RECIENTE AVALANCHA MOTIVADA POR LOS JUEGOS OLIMPICOS DE ATLANTA. SIN EMBARGO, HAN LLEGADO HASTA NOSOTROS DOS MUESTRAS DE QUE NI SIQUIERA EL CALOR ES CAPAZ DE APLACAR EL ESPIRITU COMPETITIVO. PRUEBA DE ELLO ES WINTER GOLD Y NBA ACTION´96. EL PRIMERO ES UN CARTUCHO PARA SUPER NINTENDO, CENTRADO EN LOS DEPORTES DE INVIERNO, QUE VUELVE A PONER A LA CONSOLA DE 16 BITS EN LO MAS ALTO DE LA OLA, MIENTRAS QUE EL SEGUNDO CONTINUA EN SATURN LA SAGA INICIADA POR SEGA EN MEGA DRIVE.

■ J. ITURRIOZ ■



NBA ACTION

■ SATURN ■

Tras la aparición de NBA LIVE´96 para *PlayStation*, los clásicos de los 16 *bits* vuelven a ponerse de moda. En esta ocasión le ha llegado el turno a NBA ACTION, el último intento de **Sega** en ***Saturn*** para recuperar el liderato en los simuladores de baloncesto. El juego, que aparecerá en breve en nuestro mercado, llega en un buen momento, ya que sólo existe un título disponible para los usuarios de ***Saturn*** en **España**. Una vez más, la base gráfica del juego son los polígonos con textura, aunque en esta ocasión el balón ha sido representado mediante *sprites*. En la impresionante gama de opciones se deja notar la influencia de la última entrega para ***Mega Drive***, aunque la jugabilidad es mucho más elevada. La











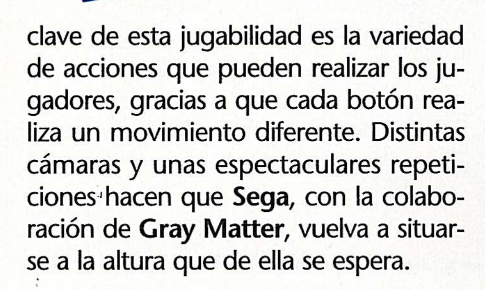




WINTER GOLD

■ SNES ■

Cuando parecía que los 16 *bits* de **Nintendo** habían sido olvidados por algunas compañías de *software*, aparece un cartucho que rompe con la monotonía de los últimos meses. La sorpresa es aún mayor si se tiene en cuenta que el juego esta dedicado a distintas pruebas de invierno, y que no hay a la vista ningún acontecimiento deportivo de este tipo. La presentación es una de las mejores que recordamos para los 16 *bits*, gracias a sus impresionantes imágenes vectoriales digitalizadas, en las que se reflejan secuencias de las diferentes pruebas incluidas. El desarrollo de las mismas, a diferencia de los simuladores de este género, consigue una apreciable jugabilidad. La clave es la rapidez y suavidad con la que se realizan los movimientos de los deportistas, gracias a la incorporación del ***chip SFX 2.*** Los responsables son los casi desconocidos **Funcom** que, con un poco de retraso, han logrado el mejor juego de su género para ***Super Nintendo***, con el que en breve podremos disfrutar en nuestro mercado.



clave de esta jugabilidad es la variedad de acciones que pueden realizar los jugadores, gracias a que cada botón realiza un movimiento diferente. Distintas cámaras y unas espectaculares repeticiones hacen que **Sega**, con la colaboración de **Gray Matter**, vuelva a situarse a la altura que de ella se espera.















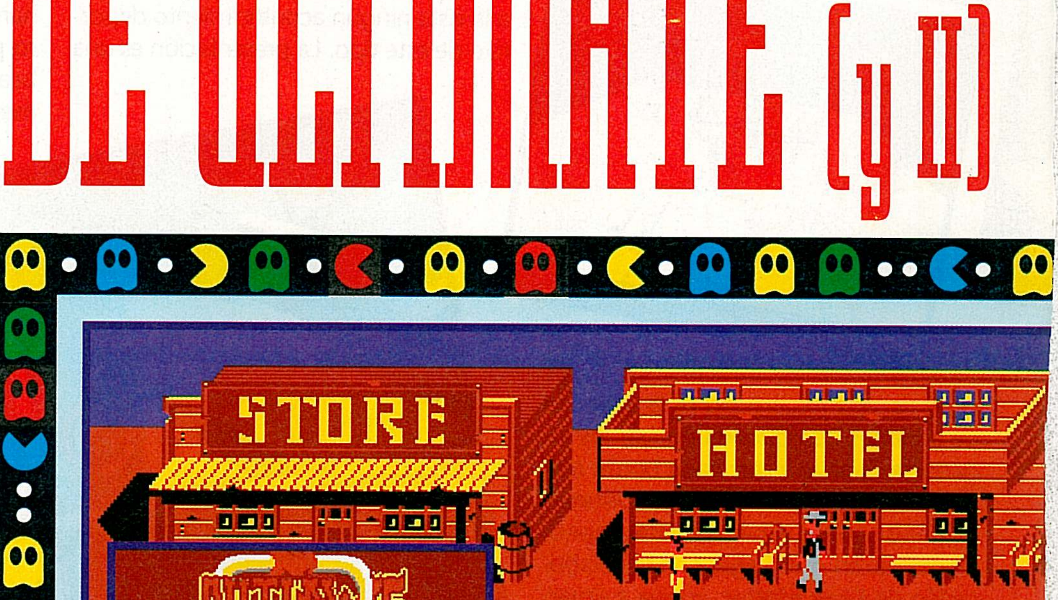


RAREZAS DE ULTIMATE (y II)

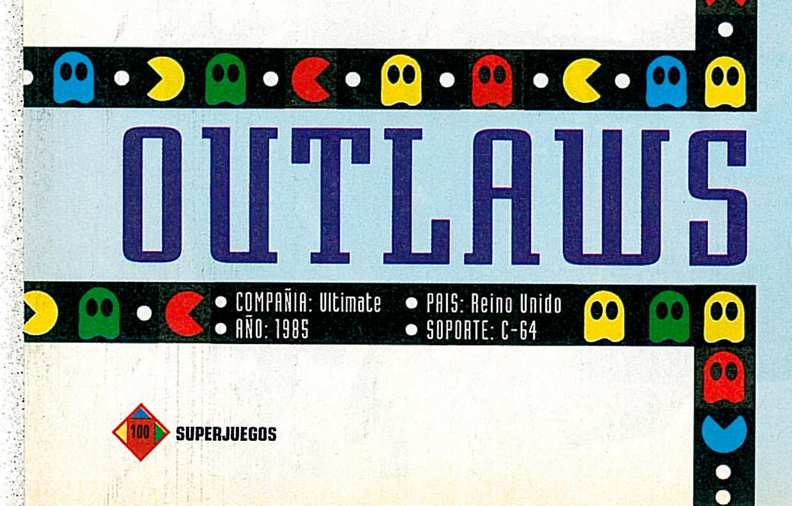
Volvemos una vez más retomando la miniserie que comenzamos el mes pasado en la que tratábamos los distintos títulos que Ultimate programó para Commodore 64. En total han sido cinco los juegos que han desfilado en estos dos meses, lo que no representa ni de lejos el catálogo completo de juegos que la compañía británica desarrolló para el sistema de la compañía alemana. Disfrutad de DRAGONSKULLE y OUTLAWS, dos joyas que muchos usuarios recordarán aún.

DRAGONSKULLE y OUTLAWS, dos títulos que no cosecharon el mismo éxito que sus predecesores pero que, de cualquier forma, contaban con una calidad indiscutible. DRAGONSKULLE mantenía el mismo sistema gráfico utilizado por las tres producciones anteriores, aunque en esta ocasión se optaba por un modo de juego mucho más aventurero en el que debíamos recoger objetos y pensar un poco más las decisiones a tomar. OUTLAWS, en cambio, es un caso especial. El mes pasado comentábamos en estas páginas que nuestros comentarios se iban a centrar únicamente en los juegos en los que la compañía británica había utilizado el sistema pseudo-*filmation* que idearon para **Commodore 64**. Como podéis comprobar por las pantallas que os ofrecemos este mes, OUTLAWS parece mantener el mismo entorno que comentamos, pero una vez comencemos a jugar nos daremos cuenta de que en realidad no es más que un divertido arcade con *scroll* lateral. De cualquier forma hablaremos de él, primero porque es un juego que tampoco llego a ser excesivamente conocido y de cuya existencia muy pocos estaban al tanto, y segundo, porque pensamos que contaba con la suficiente calidad como para aparecer en estas prestigiosas páginas (por lo menos para nosotros).
Antes de despedirnos, invitamos a los usuarios de **Internet** a que nos manden sus sugerencias en forma de *E-Mail a* super.juegos@mad.servicom.es, especificando *Retroviews* en el campo *Subject* (el resto que lo haga por carta como hasta ahora). Os atenderemos gustosamente

J.C.MAYERICK



OUTLAWS es, ante todo, un juego divertido... pero difícil. Técnicamente se pueden contar bastantes cosas sobre él, pero de todo lo visto, lo que más nos sorprende es la animación del caballo, algo ciertamente meritorio si tenemos en cuenta que a nivel gráfico no se hicieron ningún tipo de restricciones. Como podéis comprobar por las pantallas que acompañan al comentario, la riqueza gráfica del juego salta a la vista, aunque tampoco llega a igualar producciones anteriores de la compañía como ENTOMBED o BLACKWICHE. Como ya comentábamos al comienzo de estas líneas, la dificultad era excesiva, ya que controlar el movimiento de nuestro caballo (con efecto de inercia incluido) y el disparo del jinete era una tarea casi imposible, acentuada por la pasmosa velocidad de nuestros enemigos. El balance aun así resulta muy positivo, aunque OUTLAWS no llegó a cosechar el excelente éxito que sus predecesores sí lograron. Una auténtica lástima, porque el juego, desde luego, se lo merecía.





OUTLAWS fue, sobre todo, un divertidísimo arcade con scroll lateral en el que destacaban la excelente animación del caballo de nuestro protagonista, así como su complicado control.

DRAGONSKULLE

- COMPAÑÍA: Ultimate
- AÑO: 1985
- PAÍS: Reino Unido
- SOPORTE: C-64

Como muchos habrán podido deducir, DRAGONSKULLE no es más que la segunda parte del clásico BLACKWYCHE que **Ultimate** había programado unos meses antes. Como segunda parte de éste, DRAGONSKULLE mantenía casi al dedillo el sistema de videoaventura que su predecesor había utilizado, aunque con la experiencia adquirida por sus programadores se consiguió complicar un poco más si cabe el desarrollo del juego. A nivel gráfico destacaba el impresionante tamaño de algunos *sprites* (generalmente *final bosses*), aspecto que no repercutía para nada en una posible ralentización de la acción. En su contra, y al igual que ocurría en BLACKWYCHE, se puede argumentar la excesiva arbitrariedad de las acciones que debíamos llevar a cabo, algo que en su día puso de moda **Mikro-Gen** con su inolvidable saga WALLY. Fue, posiblemente, uno de los mejores trabajos que la compañía británica realizó en sus tiempos mozos.

DRAGONSKULLE proponía llegar mucho más lejos que sus predecesores, aportando ciertas dosis de aventura al juego.

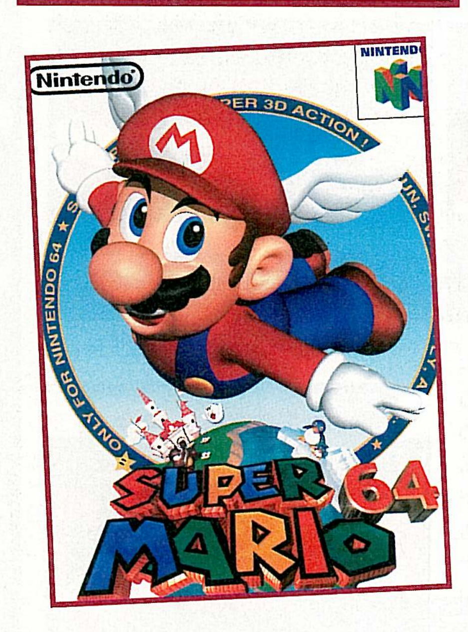
Cuando estéis leyendo estas líneas, mi cuerpo yace rodeado de chicas poniéndome crema lascivamente, en alguna playa del litoral español, mientras mis compañeros de fatigas hacen mi trabajo (que se fastidien). De todas formas pronto volveré a estar con vosotros, así que no dejéis de mandarme vuestras cartas a la dirección de siempre: SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Es realmente tan buena Nintendo 64? Esta pregunta se la hacen muchos de los que estáis esperando a esta consola. Siguiendo el razonamiento de que lo que hace una consola buena son sus juegos, debo responder desde una doble perspectiva. En primer lugar hay que hablar de MARIO 64, una auténtica maravilla que a nosotros, habituados a despliegues gráficos de variadas índoles, nos ha dejado atónitos. La otra perspectiva es la que hace referencia al resto de juegos disponibles para esta consola. El listón lo ha puesto muy alto Nintendo. Igualar a su juego estrella se nos antoja ciertamente complicado y, además, despues de ver MARIO 64, no nos vamos a conformar con mediocridades y exigiremos juegos que realmente demuestren las supuestas «enormes» diferencias con el resto de máquinas. El tiempo dará y quitará razones.



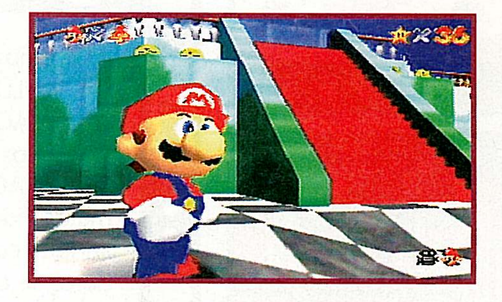
ANTE LA DUDA...



*Hola **Scope**, tengo dudas y espero que me las resuelvas: 1) Si el SONIC 3D de **MD** es en entorno 3D, ¿utilizarán el **SVP**?*
*2) ¿Por qué no está considerada **Nintendo 64** como una consola de última generación?*
*3) ¿Me podrías decir los proyectos más ambiciosos de las compañías **Sony, Nintendo** y **Sega**?*
*4) Proyectos del **Model 3** aparte de VF3.*
5) Se hablo de un juego relacionado con la película THE CROW, ¿se sabe algo más?
*6) Para tu gusto, por lo visto en revistas y comentado por ahí, **Nintendo 64, PlayStation** o **Sega Saturn**.*
Espero no haberte agobiado con tantas preguntas y gracias por todo. Saludos al plasta de SUPERGOLFO.

Sergio Guerrero Jiménez, Málaga

No me agobia nada, o casi nada. Lo del golfo, vamos a dejarlo...
1) Ojala lo utilizaran, ya que aunque encarecería el precio del cartucho, los resultados gráficos serían muy superiores. De todas formas, ***Mega Drive*** ha demostrado que con unos buenos programadores puede ofrecer entornos tridimensionales más que correctos sin ningún *custom chip* de apoyo.
2) Quién te ha dicho que no lo está. No deberías leer ciertas revistas...
3) **Sony** atacará con su F1 y el CRASH BANDICOOT, **Nintendo** apostará por el MARIO 64 como mejor pretexto para adquirir su ***Nintendo 64*** y, por último, **Sega** tiene varios frentes por donde atacar: VIRTUA FIGHTER KIDS, NIGHTS INTO DREAMS, DARK SAVIOUR, MANX TT y alguno que otro más.
4) Que yo sepa SUN CAR.
5) No se nada de ese juego, ya que aunque hubo planes de hacerlo, al final no se vieron ni siquiera imágenes. Sin embargo THE CROW 2 viene de camino.
6) ***PlayStation*** tiene, de momento, el catálogo más amplio. ***Saturn*** tiene los juegos más míticos y ***Nintendo 64*** tiene el título más brillante de la historia.



FILOSOFIAS VARIAS

Os felicito a todos los que hacéis esta revista por su gran calidad, por su variedad y por su buen humor.
*1) En cuanto a **N64**, ¿no crees que el retraso de un año respecto a la competencia va a hacer que sus juegos no sean lo impactantes que se podría esperar?*

DIRECTA





2) **Nintendo** va a sacar muchos shoot´em-up como TUROK, DOOM 64, MISSION IMPOSSIBLE, GOLDENEYE, SHADOWS OF THE EMPIRE... ¿No crees que este hecho va a encasillar un poco la consola?
3) He visto el TEKKEN 2, y estoy pensando en comprarme una **PSX** ya que creo que es sin duda el mejor juego de lucha de la historia. ¿Tiene previsto sacar un juego de este calibre **Nintendo** (no me vale WARGODS ni KILLER INSTINCT)?
4) Dentro de los juegos de fútbol, ¿qué hay para **N64**? Y entre simuladores de coches, ¿quizá ACE DRIVER o RAVE RACER?
5) He leído que los juegos de **N64** estarán entre 7000 y 10000 pesetas. ¿No son demasiado baratos respecto a los de los juegos de **SNES**? ¿Nos han estado engañando todos estos años, o este es el precio japonés al que debemos añadir el pellizco que se lleva hacienda? ¿Bajarán los cartuchos de **Super Nintendo**?
Me despido deseándoos que paséis unas buenas vacaciones en Brasil.

José María Rebull, Valls (Tarragona)

Me alegro que te guste. 1) Hombre, está claro que el MARIO 64 hubiera impactado mucho más hace un años porque aún no habíamos visto muchas maravillas de ***Saturn*** y ***PlayStation***. Pero lo cierto es que estamos ante una obra maestra intemporal que pone en su lugar a los programadores de **Nintendo**. Es un juego perfecto, siendo totalmente consciente de lo que significa ese calificativo.
2) No, la única consola encasillada es ***Neo Geo CD***, y no creo que a sus usuarios les importe. ***N64*** participará de tantos géneros como sus rivales.
3) La verdad es que además de los dos juegos que dices, tengo noticias del MORTAL KOMBAT TRILOGY, que engloba a todos los juegos de la saga y que, como sabes, no son tridimensionales. Quizá MORTAL KOMBAT 4, que será tridimensional, sea una de las sorpresas, pero no se nada a ciencia cierta. Es un hueco que no dudo que será rellenado.
4) De fútbol FIFA 97 e INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. De coches es seguro el ACE DRIVER y el CRUISIN´ USA, y como rumor el DIRT DASH.
5) Según **Nintendo**, los juegos de ***N64*** costarán, más o menos, como uno de ***SNES***, es decir, unas 10 mil pelas. Esto ha propiciado que en **Japón** bajen los de ***Super Nintendo***, que espero que sea imitado en nuestro país.

EL TERMOMETRO



CALIENTE:
- MARIO 64, un juego que marcará una época en la programación de software de entretenimiento.

TEMPLADO:
- Tener que reducir las páginas debido a los meses de verano.

FRIO:
- Sacar una especie de juego de ajedrez acompañando el lanzamiento de Nintendo 64. No es demasiado comprensible.

LA FIEBRE DEL FUTBOL

*Soy lector de vuestra revista y sobre todo de esta sección: 1) Tengo un amigo con una **MD** y le encantan los juegos de fútbol. ¿Cuál le recomiendas?*
2) ¿Te gusta SPOT GOES TO HOLLYWOOD?
3) Pon en orden de preferencias: DINO DINI´S SOCCER, KICK OFF 3, FIFA´94, FEVER PITCH y WORLD CUP USA´94.
*4) ¿Saldrá para **MD** el juego de **Square** SECRET OF EVERMORE?*

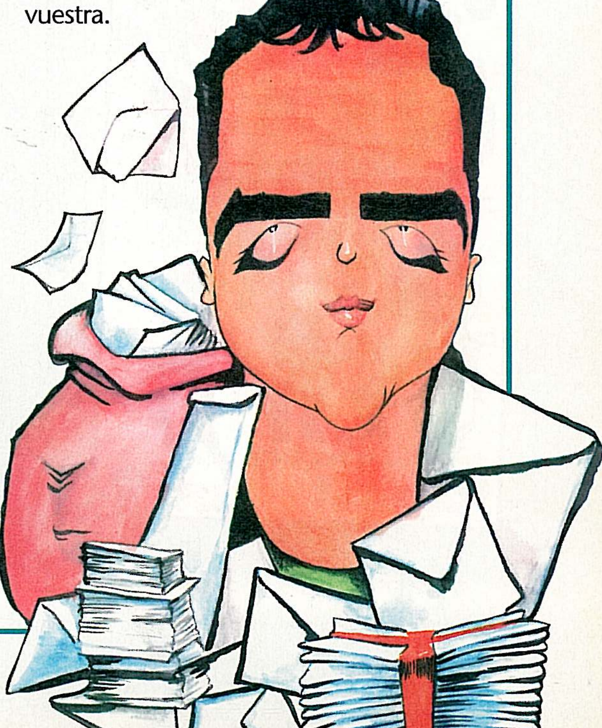


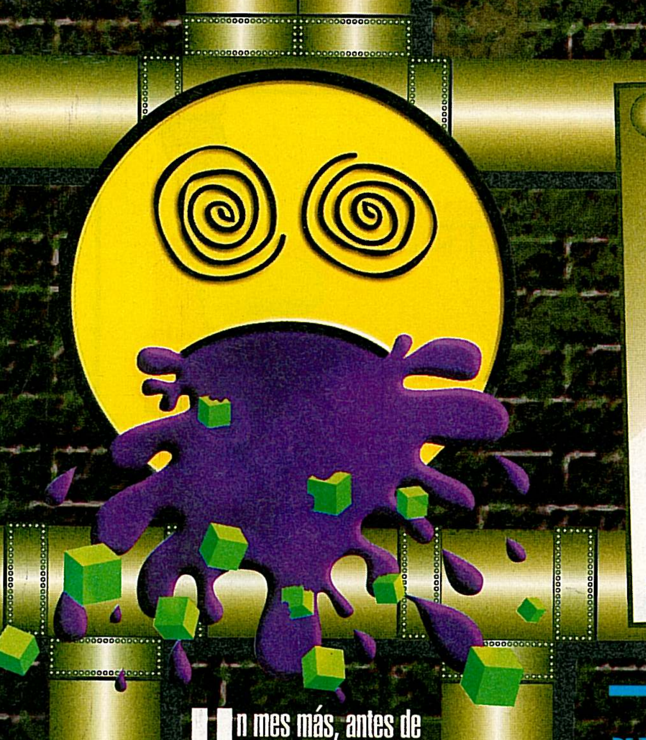
*5) ¿Sacaréis un catálogo de **MD** con todos los trucos?*
*6) ¿Puedes decirme cuántos DRAGON BALL Z hay en **MD**. ¿Cuáles?*
*7) ¿Es verdad que se van a extinguir las **MD** por culpa de las 32 bits?*

Oscar Sedeño, San Enrique (Cádiz)

Me alegro mucho. 1) Yo que tu me esperaría al INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER.
2) En su momento fue de mis favoritos.
3) FEVER PITCH, WORLD CUP USA´94, DINO DINI´S, FIFA´94 y KICK OFF 3.
4) Pues no.
5) De momento no lo creo.
6) Sólo ha salido uno, DRAGON BALL Z.
7) Es ley de vida, aunque todavía «respirará» algún tiempo para fortuna vuestra.







La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.

Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



CAPULLO SUPERSONICO

Un mes más, antes de prepararme para el descanso veraniego, aquí llega la sección más detestada por todos los lectores de esta revista. Espero que los pocos que me animáis sigáis siendo cómplices y me mandéis más cartas con gambas, consultas y dibujos. Después de verano nos veremos de nuevo.

SUPERGOLFO



J. M. INOCENTE

UNA DE GAMBAS

DE TENIENTE CHAPLIN A GENERAL GAMBERO

El mes pasado os prometí una gamba «de las buenas», de las que ponen a cada uno en su sitio y demuestran el conocimiento que se tiene de esto. La protagonista de esta metedura de pata no es otra que la de siempre, **Ms. Teniente Chaplin**, que de seguir así ascenderá en breve en el escalafón gambero a Coronel, o incluso General Chusquero. También conocida por su consultorio enrojecido, este ser imbuye de conocimiento intelectual cada mes a los lectores de HOBBY CHURRASCO, haciendo competencia a EL JUEVES en cuanto a sonrisas, y a EL CORRIERE DE LA ALMEJA en las pescaderías de toda **España**. Esta amante alérgica del «bacalao recalentao» nos ha obsequiado con una de esas gambas que nos hacen ponernos las manos en la cabeza clamando a los Dioses de todas las religiones. Aquí la tenéis.

HOBBY CONSOLAS, número 57, comentario FADE TO BLACK. Haciendo referencia a FLASHBACK, **Chaplin** dice lo siguiente: «El paso del tiempo y las amplias posibilidades de las nuevas consolas, han permitido añadirle al juego inicial -que luego se vio sucedido por el no menos interesante ANOTHER WORLD-...»

Qué bestia. Decir que ANOTHER WORLD es la segunda parte de FLASHBACK es una de las mayores burradas que nos ha dicho la **Chaplin** (aunque jamás llegará a igualar lo de que la ranura de ***Saturn*** sirve para compatibilizar el *software* de **AM2**). En primer lugar, ANOTHER WORLD salió practicamente un par de años antes que FLASHBACK, con lo cual si hay algún juego que sucedió al otro fue el FLASHBACK al ANOTHER WORLD y no al revés. Encima, y por si esto no fuera suficiente, FLASHBACK no es la segunda parte de ANOTHER WORLD, ya que la segunda parte del ANOTHER WORLD se llamó HEART OF THE ALIEN: ANOTHER WORLD 2. En fin, parece ser que si un juego comparte compañía y concepto gráfico y de juego, son, a la fuerza, partes de una misma saga. Siguiendo con ese mismo razonamiento, SAMURAI SHODOWN es la segunda parte del FATAL FURY, ya que los dos son de **SNK** y son de lucha. En fin redactorzuelos, si no sabéis de algo, no habléis de ello, y remitiros a contar argumentos chorras, que es lo único que hacéis a la perfección aunque a los usuarios de consolas no les sirva para nada. Por cierto, en ese mismo comentario, en la ficha, pone «un título que llega con el sello de ser la secuela de la emblemática saga formada por ANOTHER WORLD y FLASHBACK». En fin, necesitas unas vacaciones **Chaplin**. Gracias por su denuncia a **Manuel Mora**, de **Sevilla**, que ha demostrado que sabe mucho más que ellos.

CARA CRATER MAYERICK Y EL ESCOPETA DE FERIA, DE LA MANO

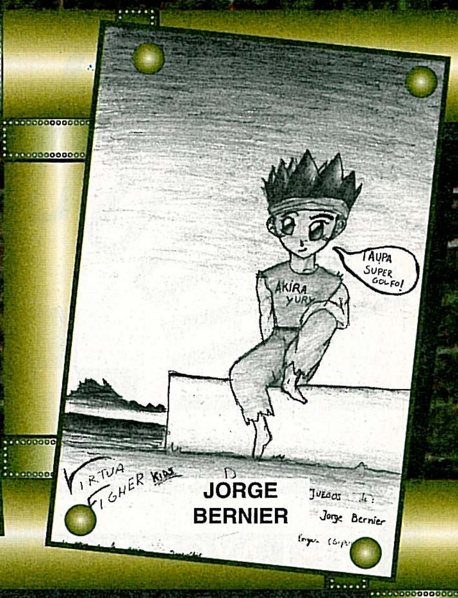
Mira que les tengo ganas a esta pareja de payasos. Primero empezaré con el **Scope**, que desde su sección plomiza de vez en cuando nos sale por peteneras. En esta ocasión se trata de una antigua, que debido a la hilaridad que me producía, hasta ahora no he podido incluirla en la sección. Hace algunos meses un lector le preguntaba si alguna vez iban a sacar juegos de ***Saturn*** en cartucho. El **Scopetone** le respondió que no creía que salieran jamás. Pues bien, a la semana de salir la revista nos llego el KING OF FIGHTERS de ***Saturn***, que como sabéis, utiliza CD y cartucho simultáneamente. En fin, la cara del calveta **Scopeta** fue todo un poema, sobre todo cuando me vio aparecer por la puerta para hacer mi sección mensual. Ya se que en esos momentos aún no se sabía nada y todas las excusas que quiera poner, pero el ridículo del cabeza globo no se lo quita nadie.

Ahora le toca el turno al bello **Mayerick**, famoso por celebrarse en su cara el Open de Golf de las Ladillas Alcorconianas, ya que tiene más hoyos en la jeta que la luna. El logroñés **José Antonio Calvo** me cuenta una metedura de pata que hará historia en la reputación de este chulo enclenque. Si os acordáis, en el número 49 nuestro redactor-bujero hizo un repaso a la saga ARKANOID. Entre las soporíferas líneas de su sección habitual, nos dice lo siguiente: «aunque parezca increíble, y en lo que a consolas se refiere, tan solo los los usuarios de ***NES*** han podido disfrutar de tan excelente título. El resto, como os podéis suponer, ni siquiera hemos podido jugar con alguna de las innumerables imitaciones que aparecieron de esa clásica saga».

SUPERGOLFO: El pobre **May**, con una típica indigestión de **Clearasil** (algún día le diremos que es de uso tópico, no oral), pasó por alto juegos como el ALLEYWAY de ***Game Boy***, el WOODY POP de ***Game Gear***, el DEVILISH de ***Game Gear*** y ***Mega Drive*** o el KRACKOUT de ***NES***. El supuroso héroe de la mancha está tan atrasado en esto de los videojuegos que aún cree que ***Master System*** es una consola de última generación. La verdad es que es normal. Teniendo en cuenta los años conviviendo con **Skyketchup**, su supuesto hermano (se sospecha que **J. L. Skywalker** fue arrebatado a **Louis Amstrong** y de ahí su cara de trompeta, su considerable tonelaje y su color cetrino), no es de extrañar que sus hábitos de comportamiento no guarden muchas semejanzas con la de los seres normales, y que se pase el día repitiendo una sola frase: ¡que te jodan! Aún no sabemos en quién piensa cuando lo dice, aunque lo sospechamos... En fin, si queréis jugar un mini golf, acordaros de **May** y su Open de Alcorcón.







CONSULTORIO interNECIO

UNO PARA TODAS TIENE SU MASCOTA

Es un placer ponerme en contacto con su Ilustrísima Majestad el Rey de las Gambas para hacerle unas preguntas:
1) ¿Van a ser compatibles los juegos de ***N 64*** con ***Game Boy***?
2) ¿Por qué crees que **Sega** y **Sony** han bajado los precios?
3) ¿Tú tendrías valor, como aquí el menda lerenda, de salir a concursar en el UNO PARA TODAS, con flotador incluido como hice yo. Encima fui subcampeón. ¿Qué te parece?
4) Por lo que veo conoces bastante bien al locuaz **Carlos Ulloa**, ¿me puedes contar algo más de él?
5) HOBBY C. es cada vez más patética, ¿cómo puede ser?
6) ¿Cuál es la explicación científica de que **La Tierra** sea redonda, y la ***Game Boy*** cada día más pequeña?
Bueno, me despido. Te mando una foto mía para que me expliques cómo es posible que un sujeto como yo, por dos míseros votos, no haya sido el ganador del concurso.

Adolfo Pérez de la Hoz, Madrid.

Mira macho, reconozco que me caes bien, pero escribirme para contarme que has participado en el UNO PARA TODAS es como tirar una cerilla en una gasolinera. Me parece patético que presumas de ser uno de esos chulos de playa que van a ver si se comen un sacio por salir en la tele con una pandilla de retrasados mentales que lo único que han hecho en su vida es el ridículo... y pesas. Pero si estás orgulloso de ello, adelante. Yo que tú me preocuparía por pasar de curso, ya que eres el único alumno con pelos de toda la clase.
1) Sí, así que ya sabes. Cómprate todos los juegos de ***Game Boy*** de las tiendas y podrás verlos en technicolor, tridimensionales y metalúrgicos. Calculo que se harán compatibles el mismo día que pierdas tu virginidad.
2) Para que los concursantes de UNO PARA TODAS puedan hacer el ridículo en su casa, y no ante toda **España**. Para qué va a ser, para vender más, necio.
3) Yo sólo iría para ver a las azafatas. Sinceramente no creo que ganase nunca, a no ser que me dejen quitarme el bañador. ¿Has probado a ir a LO QUE NECESITAS ES AMOR para ver si recuperas el cariño de Chindasvinta, la gallina de tío Eufrasio (no debiste comerte su pienso)?
4) Es rubio, tiene el pelo largo con raya al medio, le falta un dedo de las manos, otro de los pies y el dedo número 21. Sólo tiene dos ojos, uno de ellos relleno (el tercero es de cristal), se tira cuescos constantemente (no son interferencias lo que oís por la radio), ha pasado la polio, la tuberculosis y la lepra, camina, es hermafrodita y, lo peor, ha concursado en el UNO PARA TODAS quedando subcampeón.
5) Yo la veo como siempre, en su línea.
6) La misma que explica que tengas unos piños tan asimétricos y que no estés el el zoo sustituyendo a Chu-Lin.
En fin macho, intenta no contar tus experiencias vitales y te trataré como a un ser humano, no como a un gilipuertas chupacámaras. En el fondo tu carta me gusta, ¿amigo?

EL ESCOCIDO DADO DE SI

Hola **SUPERGOLFO**, después de leer tu consultorio he llegado a la conclusión de que eres un cachondo mental, y que vas de escocido por la vida. Seguro que cuando los ingleses dijeron que los españoles se parecían a sus madres en el bigote pensaron en la tuya, y cuando vieron los granos de tu culo se les ocurrió decir algo de la paella.
1) Si mango una ***PSX***, ¿puedo enchufarla a una mierda de TV sin necesidad de cable teniendo en cuenta que es **Sony**?
2) ¿Qué juego es mejor: CHIKY CHIKI BOYS de ***MD*** o el «rais reiser rebholuxion» de ***PSX*** (Pleiesteishion)?
3) En otro número leí que mandaste meter el KOLIBRI de canto a un lector, y a mí no me entra el CHIKI CHIKY BOYS. ¿Debo hacer lo mismo, o lo meto al revés?
4) Tengo un amigo algo mariquita, que se llama Chuchi y el otro día iba escocido. Tú, que eres un experto en la materia, ¿por qué no le das un consejo?
5) ¿Qué otras utilidades tiene el **Super Scope**?
6) Un amigo que se llama **Juan Manuel** tiene una ***PSX***, un mando muy sucio y un culo abierto, ¿crees que tiene algo que ver una cosa con la otra?
7) La distancia entre tus patas, ¿está relacionada con que juegues sentado en el joystick o que tu bicicleta no tenga sillín?
8) ¿En los **Juegos Olímpicos**, te pondrás desnudo detrás de los corredores españoles para que vayan más deprisa?

Manero, Cantabria

Bueno, aquí tenemos al necio de este mes que viene pidiendo guerra con un montón de preguntas pensadas en el alumbramiento de una marmota durante el plenilunio fenicio. La verdad es que sí que estoy escocido, pero por delante y por culpa de tu hermana (dile que se afeite). Mi madre no pasará a la historia como la tuya como inventora de la sífilis y de la peste equina. Mi culo no es como el tuyo, que en vez de lavarlo, el médico te recomendó que plantases algo.
1) Eres increíblemente inteligente a pesar de la lobotomía traumática que te hicieron pensando que eras un melón.
2) Depende. Para jugar prefiero el RIDGE RACER REVOLUTION, pero si es para metértelo por el bullarengue te valdrían los dos teniendo en cuenta lo dado de sí que lo tienes.
3) Introdúcelo con tu cabeza de por medio.
4) Para ese tipo de problemas te sería más fácil consultar a tu padre o a tu novia, que más que tener un nido tiene un establo (creo que alguien le puso música a esta frase).
5) La más útil es partirte la cabeza dejando al aire todo tu cerebro hueco y agujereado. También vale para hacer mayonesa y para tranquilizar a tu novia. Tu padre también lo utiliza para desintegrar sus tremendas almorranas negras.
6) No sé porqué te extrañas si llevas años jugando al trenecito con tu padre. Por cierto, me han dicho que es el único ser que hace oes (como con el humo) con su cuescos.
7) Está relacionada con tu hermana, que no hay forma de sacarla de ahí (esnifa todo tipo de sustancias).
8) Pues no, yo sólo me pongo desnudo detrás de tu novia. Eso sí, corre mucho más deprisa que contigo.
Perdón a mis lectores por rebajarme a tu nivel.

NUEVO AVISO PARA EL PERSONAL

No os preocupéis los que me habéis escrito, porque me leo todas vuestras cartas. **Olga** y **Lydia**, la vuestra es la carta más esquizofrénica que jamás he leído, pero lamentáblemente no la puedo publicar por lo extensa. En otras ocasiones deberéis ser más breves y concretas, please (sois mis únicas fans y os aprecio, chatas. Mandadme una foto en bikini para JAPANMANIA). Por cierto, explicadme lo del plátano... **Angel Soler**, eres un pesado. Deja de enviarme tantas cartas absurdas y concéntrate en una. A mi colega **Alvaro**, de **Córdoba**, te responderé personalmente cuando tenga tiempo, hasta entonces saludos y prueba a llamarme donde **José Manuel** sabe, ganaremos tiempo y me evitarás complejo de culpabilidad por no responderte. A **The Hobby´s Redactors Killer**, estoy contigo. **Asikitanga** es más feo que una ampolla y no se come ni un rosco menor de 50 tacos. Al **Matagolfos Sergio**, yo sólo tengo miedo de tu novia sin maquillaje, así que te publicaré cuando me apetezca. **God´s Friend**, me gusta tu estilo (moló lo de GAME 40). **Edgar**, eres un pringao. **Jorge** y **Xesus**, de **Vigo**, gracias y escribidme con un poco más de humor corrosivo. **Mucus man**, estoy de acuerdo con lo de las «jamonesas». **Juantxo**, eres imbécil. Púdrete en tu estiércol, basura. **Jon Lamber**, das pena... y asco. **Antonio López**, te espero cuando quieras, matón de mierda. **Eugenio**, no seas ingenuo y no hagas caso de ese necio.

EL MES QUE VIENE DESVELAMOS EL CORRRRRROSIVO ASPE CTO DEL SUPERGOLFO



POR **R.DREAMER**

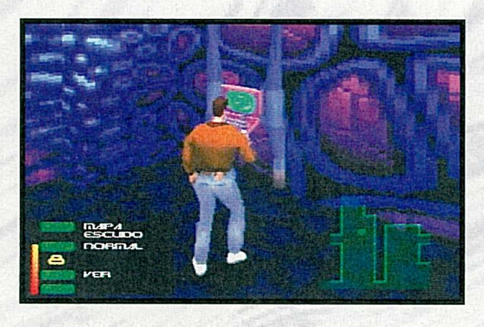
El periodo estival nos ha despejado una de las grandes incógnitas de los últimos tiempos. Por fin hemos podido jugar y disfrutar con la última bestia de la gran N. Dentro de poco no será extraño ver publicados en esta sección trucos para MARIO 64 y otros títulos, hasta hace poco en el horno de Nintendo. Mientras tanto, para hacer más breve y llevadera la espera, continuamos dando «caña» a todos los juegos que pasan por nuestras manos sin dejar títere con cabeza.

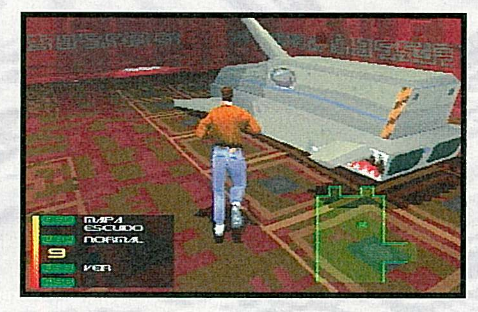
PLAYSTATION



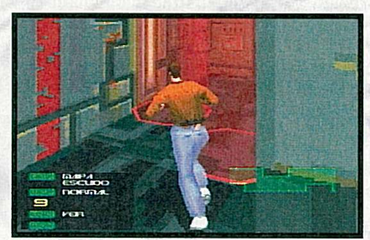
• • PASSWORDS • •

Las compañías están depurando al máximo la calidad de sus juegos. La competencia para conseguir un hueco en el mercado es feroz. FADE TO BLACK para *PlayStation*, no tendrá muchos problemas para ganarse un puesto de honor entre los mejores. Si quieres gozar de todos y cada uno de sus niveles, utiliza estos *passwords* milagrosos.



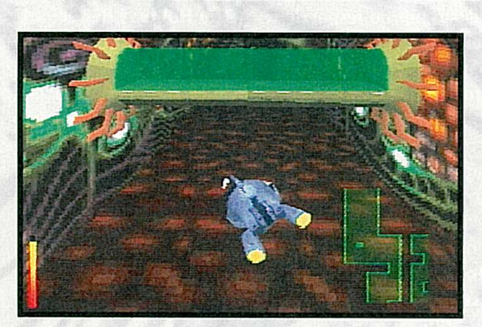






NIVEL 2: ▲ ● X ● ■ X	NIVEL 8: ■ ■ X ▲ ■ ■
NIVEL 3: X ● X ● ▲ X	NIVEL 9: ▲ X X ▲ ● ▲
NIVEL 4: X ■ ▲ ● ● ▲	NIVEL 10: X ▲ ■ ● ▲ X
NIVEL 5: ■ ■ ▲ X X ▲	NIVEL 11: ● ■ X X ■ X
NIVEL 6: ▲ X X X X ●	NIVEL 12: ■ ▲ X ■ ● X
NIVEL 7: ● ● ▲ X ▲ X	





La variedad entre las diferentes fases del juego alcanza su máxima expresión en este nivel. Aquí tendrás que conducir una nave.



Acude a la opción Resume. Una vez dentro de ella, selecciona Password y ya podrás introducir cualquiera de las claves y acceder a todos los niveles.



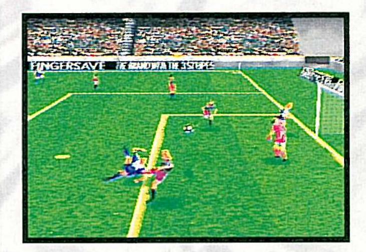
El aspecto gráfico que presenta el juego se complementa con una jugabilidad impresionante. Este es, sin duda, un título a tener en cuenta.

ADIDAS POWER SOCCER

PLAYSTATION

• • TODOS LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES • •

Uno de los principales alicientes de este título lo constituyen las acciones que pueden realizar los jugadores con el balón. Como las más espectaculares no están incluidas en el manual del usuario, aquí os damos una lista con todos ellos. Remates de cabeza en plancha, voleas o un impresionante control del balón que termina con un super tiro. Esperamos que ADIDAS PS nos siga sorprendiendo en un futuro con más secretillos.





BOTONES	BOLA ALTA	BOLA BAJA	CON EL BALON	DEFENSA
X ■	vacile	vacile	taconazo	patada
▲ ●	gol con la mano	predator kick	regate	empujón
X ▲	chilena	remate de cabeza	volea	entrada fuerte
■ ●	correr			

TOTAL NBA 96

PLAYSTATION

• • ALL STARS • •

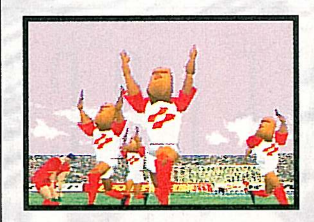


Selecciona un *Exhibition Game*. Introduciendo esta combinación podrás jugar como el All-Stars 94-95: R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2. Para jugar como las estrellas de la temporada 95-96, simplemente pulsa R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2. Si deseas disfrutar de las imágenes en FMV en el descanso, sin que aparezcan las estadísticas, pulsa L1+L2+R1+R2.

GOAL STORM

PLAYSTATION

• • ISLA DE PASCUA • •

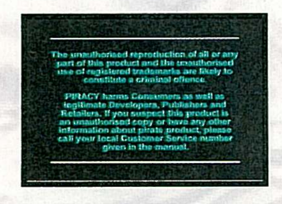


Cuando las palabrás *Press Start* aparezcan en la pantalla de presentación, introduce la siguiente secuencia: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO. Escucharás el rugido de la multitud aclamando que el truco ha funcionado. Al comenzar un juego podrás ver como tus jugadores tienen un cabezón de **Pascua**.

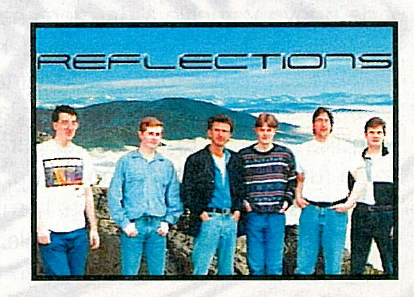
DESTRUCTION DERBY

PLAYSTATION

• • FOTO OCULTA DE LOS PROGRAMADORES • •



El ego de muchos programadores les lleva a dejar su firma en algún rincón oculto del juego. DESTRUCTION DERBY no es una excepción. En la pantalla contra la piratería mantén pulsados L1, izquierda y círculo. Después del buho de **Psygnosis**, el logo de **Reflections** será sustituido por una foto de sus componentes.





VIRTUA COP

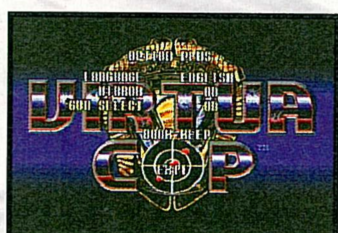
SATURN

• • ARMAS • •

Aquí tienes cómo conseguir la opción secreta para seleccionar cualquier arma del juego. Primero debes activar las opciones *extra* del juego. Enciende el juego y espera hasta que el logo de **Sega** con el fondo blanco aparezca. Entonces pulsa C, y sin soltar el botón introduce esta combinación: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA. Como verás, la opción de *Gun Select* no puede activarse. Vuelve a esperar hasta que salga el logo blanco de **Sega** y ejecuta esta combinación mientras mantienes pulsado el botón C: ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA. Si escuchas un sonido al terminar podrás poner *Gun Select* en *on*. Comienza una partida, pausa el juego, y recarga para ver todas las armas disponibles y escoger la que más te guste.



Introduce la combinación en esta pantalla para conseguir el truco.



Ahora podrás activar la selección de armas en el menú extra de opciones.

IN THE HUNT

PLAYSTATION

• • ELEGIR NIVEL • •



Con la selección de nivel podrás acceder a la modalidad VS del juego.



Gracias a este truco los continues serán infinitos a lo largo de tu aventura.

Nuestro glorioso redactor **Nemesis** se ha quedado prendado con este juego y me ha contado los truquejos que de tanta ayuda le han servido en su magnífica *review*. Para seleccionar el nivel que quieres visitar, incluido el modo *VS*, sitúa el cursor en *Start*, aprieta la diagonal arriba-izquierda y *Select* al mismo tiempo, y entonces pulsa círculo y ya lo tienes. Si una vez dentro del juego pausas y quitas la pausa mientras pulsas triángulo y R2, verás como el juego se acelera. Pulsando triángulo y L2, mientras quitas la pausa, la velocidad disminuirá.
Por último, cuando estés en la pantalla de la cuenta atrás, una vez muerto, mantén pulsado triángulo y Select a la vez que aprietas Start. De esta forma conseguirás continuaciones extra.

HIGH VELOCITY

SATURN

• • COCHE OCULTOS Y CIRCUITO EXTRA • •

En la pantalla para escoger vehículo pulsa derecha hasta que alcances el coche F. Entonces aprieta L, R, e Y simultáneamente. Con estos botones pulsados dale a la derecha. Ahora puedes seleccionar un nuevo coche, el Porsche. Para conseguir otra carrocería mantén pulsados L, R e Y de nuevo y vuelve a dar derecha, conseguirás un impresionante Trailer. Si acudes al menú *Mode Select*, haz lo siguiente. Pasa por todas y cada una de las opciones pulsando B en todas ellas. Al iluminar la última contemplarás como se iluminan todas a la vez para confirmar que el truco ha funcionado. Selecciona *Time Trial*. Cuando aparece el menú de *Course Select* repite la misma operación iluminando todos los circuitos, manteniendo apretado X y pulsando A. Serás enviado a un nuevo circuito.

En el último coche aprieta L, R e Y a la vez. Pulsa derecha para ver un Porsche. Si vuelves a hacerlo hallarás este impresionante camión.



Ilumina las opciones y pulsa la B en todas ellas. Al llegar a la última, se iluminarán todas a la vez. En Time Trial accederás a un nuevo circuito.



ASSAULT RIGS

PLAYSTATION

• • ARMAS E INMUNIDAD • •

Este truco puede ser de gran utilidad para los jugadores más impacientes. En cualquier momento del juego introduce rápidamente esta secuencia: izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, arriba, abajo, arriba, arriba, abajo, arriba, abajo, abajo. Un mensaje en pantalla será la señal para indicar que el truco funciona y habéis conseguido todas las armas. No estaría nada mal obtener inmunidad en un juego como éste. Nada más fácil. En cualquier momento del juego pulsa izquierda, X, izquierda, X, izquierda, izquierda, X, derecha, X, derecha, X, X.





Ejecutando correctamente la combinación, todas las armas del juego estarán a tu disposición.

La inmunidad también está a tu alcance con, izda., X, izda., X, izda., izda., X, dcha., X, dcha., X, X.

KRAZY IVAN

PLAYSTATION

• • ELEGIR NIVEL • •

Comienza una partida. En la pantalla donde escoges misión empieza en **Rusia**. Pulsa derecha, izquierda, abajo y X. Podrás ir a cualquier nivel del juego.





Si has ejecutado el truco correctamente podrás ir a cualquier nivel desde el principio del juego.

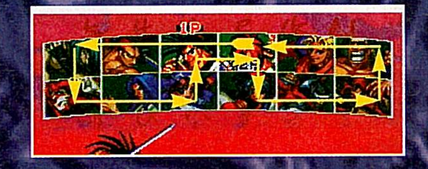
TRUCOS del LECTOR

SAMURAI SHODOWN 3

NEO GEO CD

Quiero mandar un saludo al **Club Neo-Geo de Girona** (también de parte de **The Scope**) y darles las gracias por la información que nos han enviado. Nos envían el truco para escoger a Zankuro. Un segundo jugador se ha de unir a una partida. En la pantalla de selección de personaje haz el recorrido que te indicamos abajo. Cuando queden unos 3 segundos pulsa A, B y Start simultáneamente y Zankuro aparecerá. Aquellos de vosotros que tengáis dudas o simplemente queráis saber algo acerca del mundillo que rodea a esta consola, escribid a:

CLUB NEO-GEO
C/ Blanqueria, nº2
17850 Besalú
GIRONA

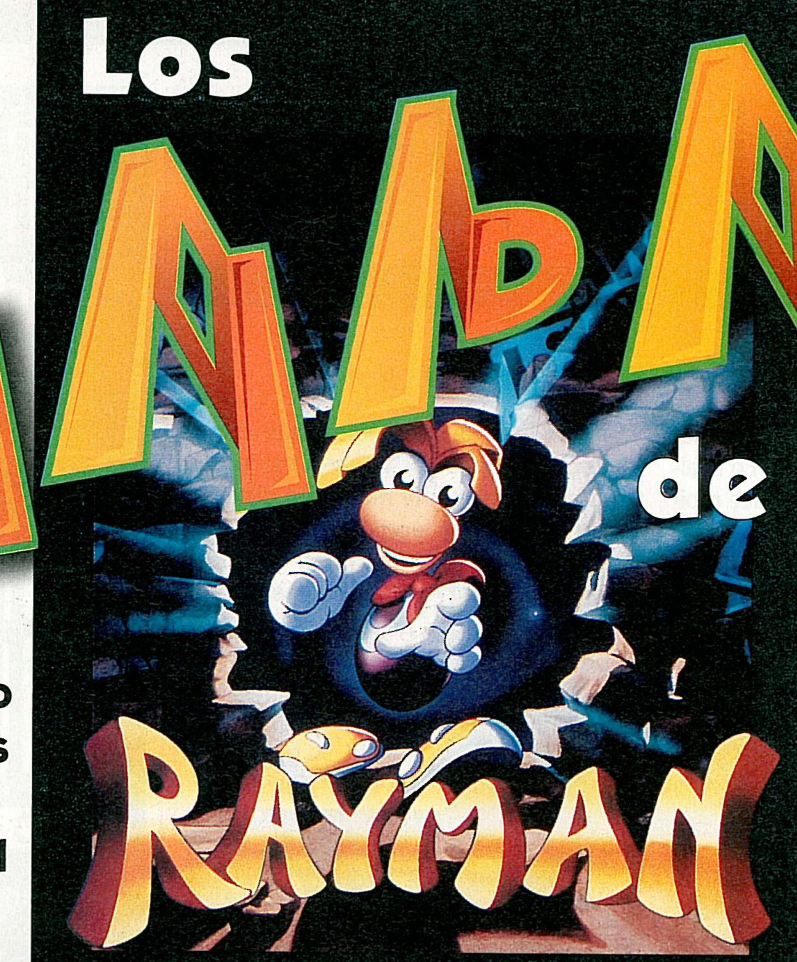


Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER





Los MAPAS de



Con esta entrega terminamos el largo viaje a través de los mundos de RAYMAN. Recordad que una vez liberados todos los *electoons* tendréis acceso al lugar donde se oculta Mr. Dark. Espero que hayáis disfrutado y que esta guía os haya servido de ayuda.

4. The Caves of Skops

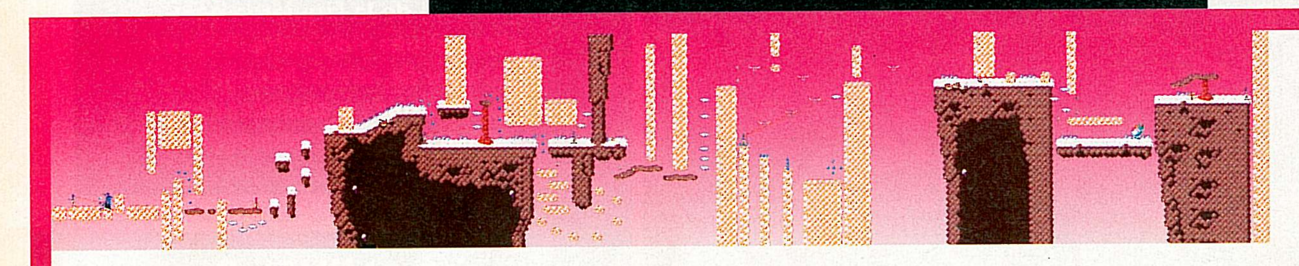


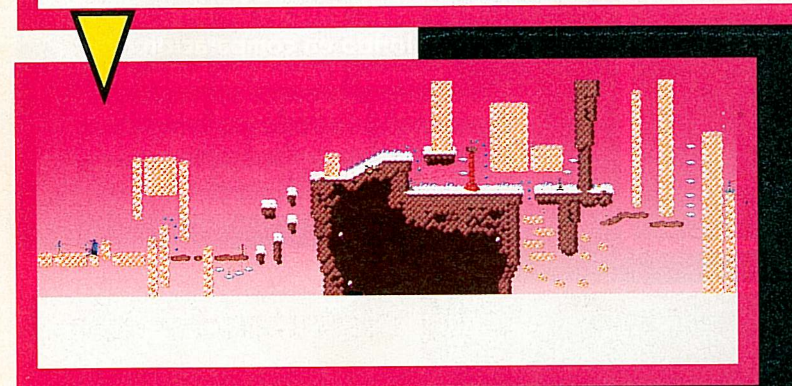
NIVEL 1

Al comienzo de la fase déjate caer a la izquierda. Súbete en la nube para conseguir un *power-up*. Rompe las rocas y continúa avanzando descubrirás un interrogante de bolas azules y una caja de *electoons*. Después desplázate saltando de gancho en gancho hasta llegar al fotógrafo. Una vez allí, aparecerá una jaula en el otro lado. Retrocede utilizando los ganchos y libera a los *electoons*. Ahora ya puedes seguir hasta el final para acceder a otro nivel.

NIVEL 2

Después de encontrar la maza con pinchos verás que hay una serie de plataformas de piedra hacia la izquierda. Síguelas, y cuando te encuentres arriba, salta lo más lejos posible para hallar otra serie de plataformas que te llevarán hasta una caja de *electoons*.





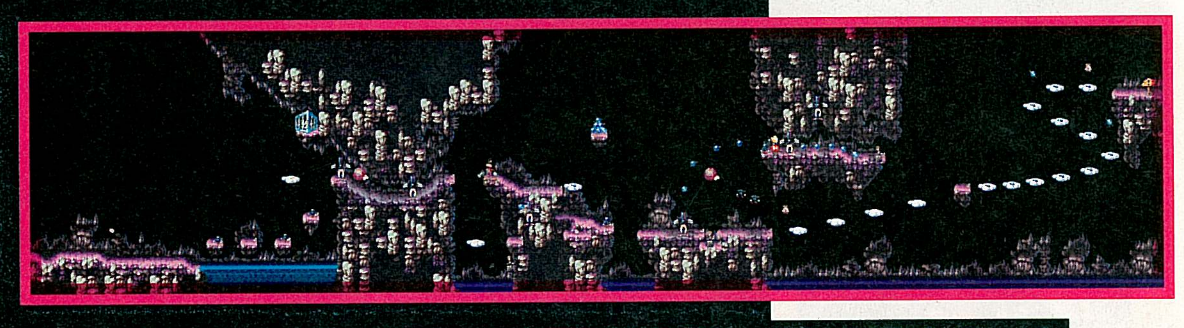
NIVEL 4

Te encuentras en una cueva invadida por las tinieblas. Pero Rayman tiene una pequeña luz para contemplar lo que ocurre en la oscuridad. Lanza el puño y así podrás ver lo que te espera en las proximidades. En la primera nube salta todo lo que puedas hacia la derecha y hallarás un caja escondida. Una vez que Rayman se encuentre en las nubes móviles, avanza con cuidado hasta alcanzar la última. Salta y allí estará la salida.

NIVEL 3

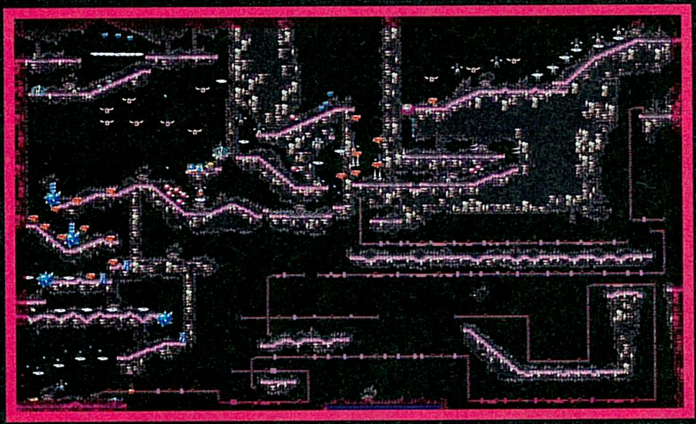
En esta fase tienes que ayudar a Joe. Su cartel de neón no funciona, y deberás seguir el camino de la línea eléctrica a través de las cuevas. Como ayuda, él te dará algo que te permitirá ver en la oscuridad. Intenta completar tu misión.





Mr. Skops

Es el jefe final de las cavernas. Para batirle tendrás que esquivar las bolas de fuego que lanza. Deberás saltar de forma que los proyectiles sigan una trayectoria que acabe dando a Skops. Así terminarás con él.



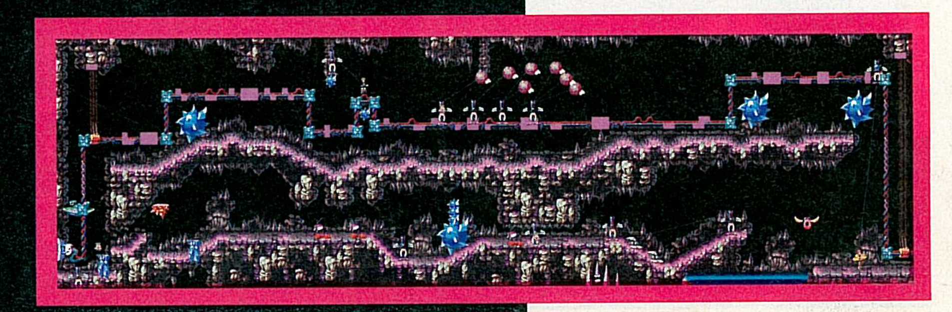
NIVEL 5

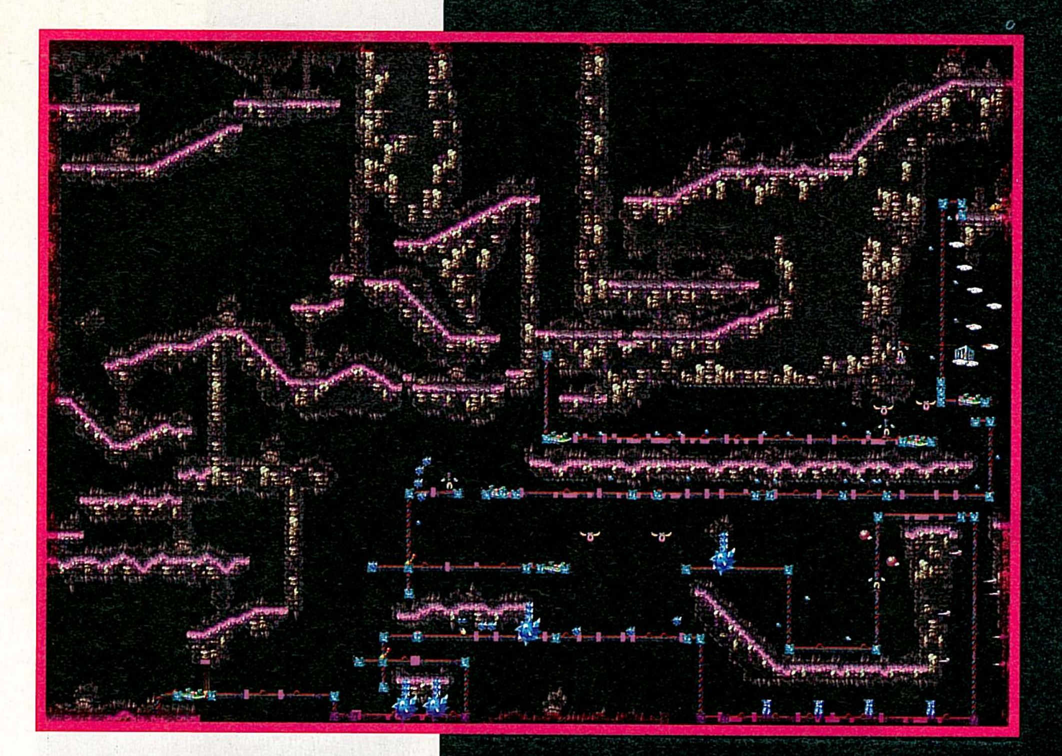
En el fondo del nivel deberás pasar a por dos bolas azules. Recógelas y aparecerá la salida. Salta sobre ella hacia la derecha y contemplarás como se hace visible otra caja que hasta ahora permanecía oculta.



NIVEL 6

Golpea el enchufe para activar las plataformas móviles. Ahora Rayman se subirá en esos platillos volantes que le llevarán al final del nivel sano y salvo.





NIVEL 7

Pulsa la palanca para que el ovni continúe su camino. Salta al ovni de la izquierda para obtener una vida extra. Depués al ovni de arriba. Recoge las bolas azules y aparecerá una caja. El ovni desaparecerá.

NIVEL 8

Para variar, éste es un nivel pleno de colorido en comparación a las cavernas. Esquiva las bolas de pinchos y avanza sobre las pelotas de playa donde no puedas llegar con un salto. Vigila a los peces dentudos, atacarán a Rayman.

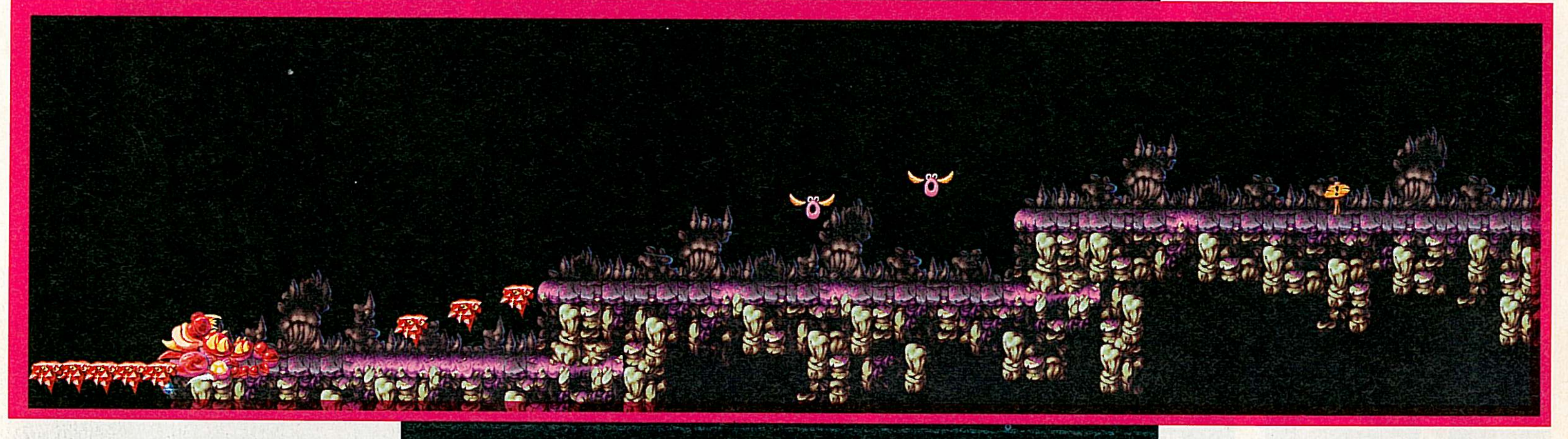




NIVEL 9

Haz que Rayman se quede colgado de la primera plataforma para que aparezca un caja. Sigue el camino de nubes para encontrar otra jaula. El fondo de la caverna está cubierto de agua. Salta sobre una pequeña plataforma que está justo por encima del nivel del agua y hallarás otra jaula oculta.

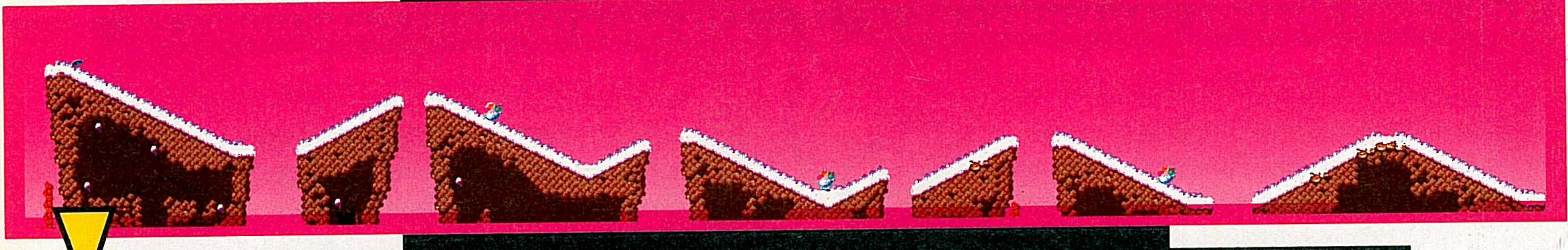


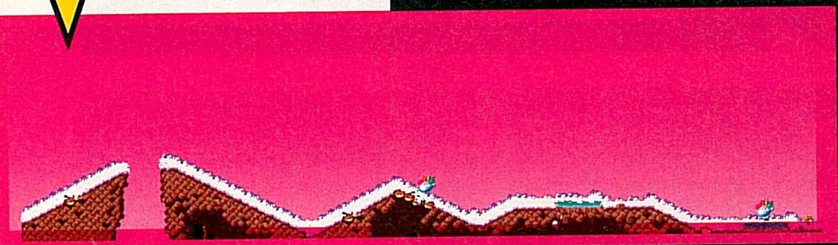


NIVEL 10

Rayman ha encontrado la cueva de Mr. Skops. En cuanto se despierte comenzará a lanzar sus pinzas contra Rayman. Esquívalas y prepárate a saltar cuando golpee el suelo, pues las plataformas caerán a la lava. Cuando ya no quede ninguna plataforma súbete a donde se encuentra Skops. Cuélgate del borde cuando avance hacia tí y salta para evitar que te tire a la lava al golpear el suelo. La secuencia se repetirá tres veces, después avanza hacia la derecha y vuelve a esquivar sus ataques.

5. Candy Chateau





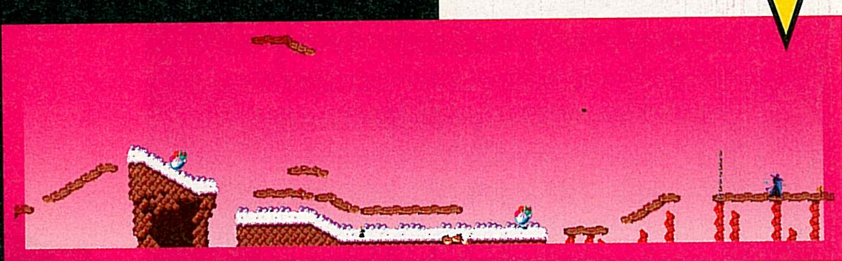
NIVEL 1

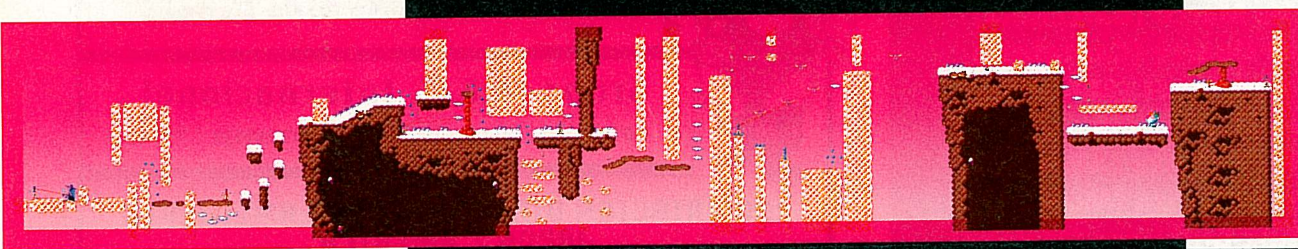
Aquí Rayman irá montado en una sartén y deberá coger suficiente velocidad para saltar y no caer al abismo. Si has perdido velocidad lanza el puño en dirección contraria y vuelve al inicio.



NIVEL 2

Un doble de Rayman te perseguirá. Esquiva todos los obstáculos y cuando llegues al muro de nougat camina a la izquierda, espera que llegue el doble y cuando caiga salta sobre él y las nubes.





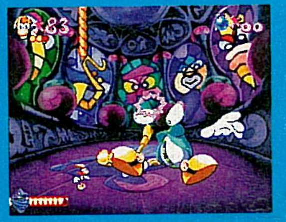
NIVEL 3

Este nivel tiene truco. Mr. Dark ha pensado una forma de complicarle la vida a Rayman para que no descubra donde se halla su guarida. Así te encontrarás con los controles de izquierda y derecha cambiados. Es cuestión de ensayo y error, memoriza los obstáculos y no tendrás ningún problema.

NIVEL 4

¡Felicidades! Por fin has llegado al final del juego. Mr. Dark ha creado híbridos de todos los jefes finales para evitar que Rayman avance. En primer lugar te enfrentarás a un ser mitad Skops mitad Stone. Este monstruo es vulnerable cuando lanza sus pinzas gigantes. El segundo enfrentamiento es con un jefe con la cabeza de Moskito, el cuerpo de Mama y los pies de Mr. Sax. Hará todo lo posible por saltar encima de Rayman. Cuando caiga salta y golpéale la cabeza sin compasión.





resultados de concursos

CONCURSO SECRET OF EVERMORE

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE ESTOS PREMIOS HAN SIDO:

Javier Toscano Márquez (Huelva)
Ignacio Laguna García (Zaragoza)
Pablo López Sixto (Lugo)
Oliver Cereto Delgado (Málaga)
Antonio Medina Campos (Madrid)
Juan Urbaneja Sáchez (Murcia)
Daniel Iglesias Martínez (Vigo)
Miguel Vizcaino González (Almería)
Manuel Ramos González (La Coruña)
David Perales Vila (Valencia)
Hugo Heppe Prado (Cantabria)
José Felip Martínez (Castellón)
Joaquín Pérez Moreno (Huelva)
José Antonio Carrillo Muñoz (Madrid)
Alex Bertrán Borrull (Barcelona)
José Antonio González Rojas (Tarragona)
Vicente Sánchez Carranza (Asturias)
Emilio Lima González (Barcelona)
Adrián Domíguez Izquierdo (Cádiz)
Federico Rodríguez García (Sevilla)
Francisco Agudo Amoros (Ciudad Real)
Gabriel Albiñana Just (Tarragona)
Angel Ramiro Pérez (Jaén)
Javier Mena Maestre (Cáceres)
Antonio Carlos del Fresno (Jaén)
Juan Carlos de la Cruz (Toledo)
Javier González López (Valencia)
Edgar Buenache Marco (Barcelona)
Mario González Duarte (Cantabria)
Ismael Díaz Rodríguez (Madrid)
Rubén Silla Dalmán (Valencia)
Antonio José Ruiz Lajaza (Alicante)
David Baquero Abenza (Murcia)
José Francisco Ruiz Gutiérrez (Málaga)
José Luis Rodríguez Yen (Madrid)
Manolo Gómez Henares (Córdoba)
Esteban Alvarez Casillas (Valencia)
Carolina Montañana Moncho (Valencia)
Vicente Pallares Catalán (Castellón)
Juan Carlos González Medaña (Madrid)
Ulises Navarro Cornejo (Sevilla)
Elena Fernández Fernández (Madrid)
Armando Maestro Marín (Santander)
Carlos del Riego Pérez (Madrid)
Gustavo Adolfo Morla (Madrid)

CONCURSO SATURN

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE ESTOS LOTES HAN SIDO:

José Ignacio Silva Buendía (Murcia)
Jorge Marcén Gutierrez (Zaragoza)
Antonio Huang Shu (Alicante)
David Muñoz Martín (Málaga)
José Luis Millán Baquero (Madrid)

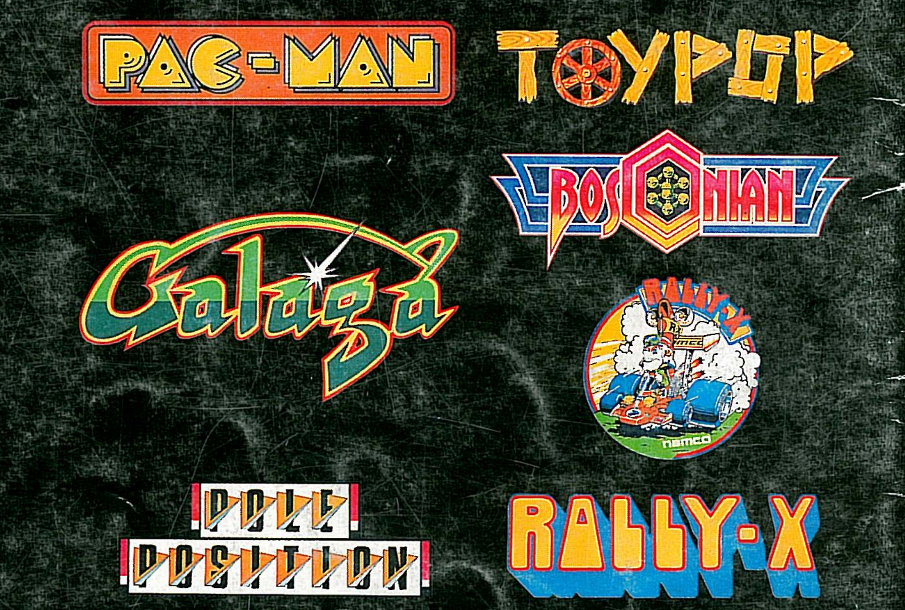
SECRET OF EVERMORE



POR FIN LE DIRÁS A TU PADRE QUE QUIERES VISITAR UN MUSEO.

Si quieres volver a sentir todo el poder de los videojuegos clásicos, no puedes perderte la colección de las obras maestras de la historia de Namco Museum Piece Volumen 1. Una recopilación de siete éxitos para que vuelvas a disfrutar el pasado o sepas lo que te perdiste: **Pac-Man, Galaga, Rally X, Pole Position, ToyPop, New Rally X y Bosconian.** Grandes clásicos con los que sólo caben dos posibilidades: seguir vivo o morir en el intento.

Colecciona la serie Namco Museum Piece y rompe con todo. Ya puedes adquirir el primer volumen con siete clásicos de un golpe. No querrás perdertelos, ¿verdad?





Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

Todo el poder en tus manos.

